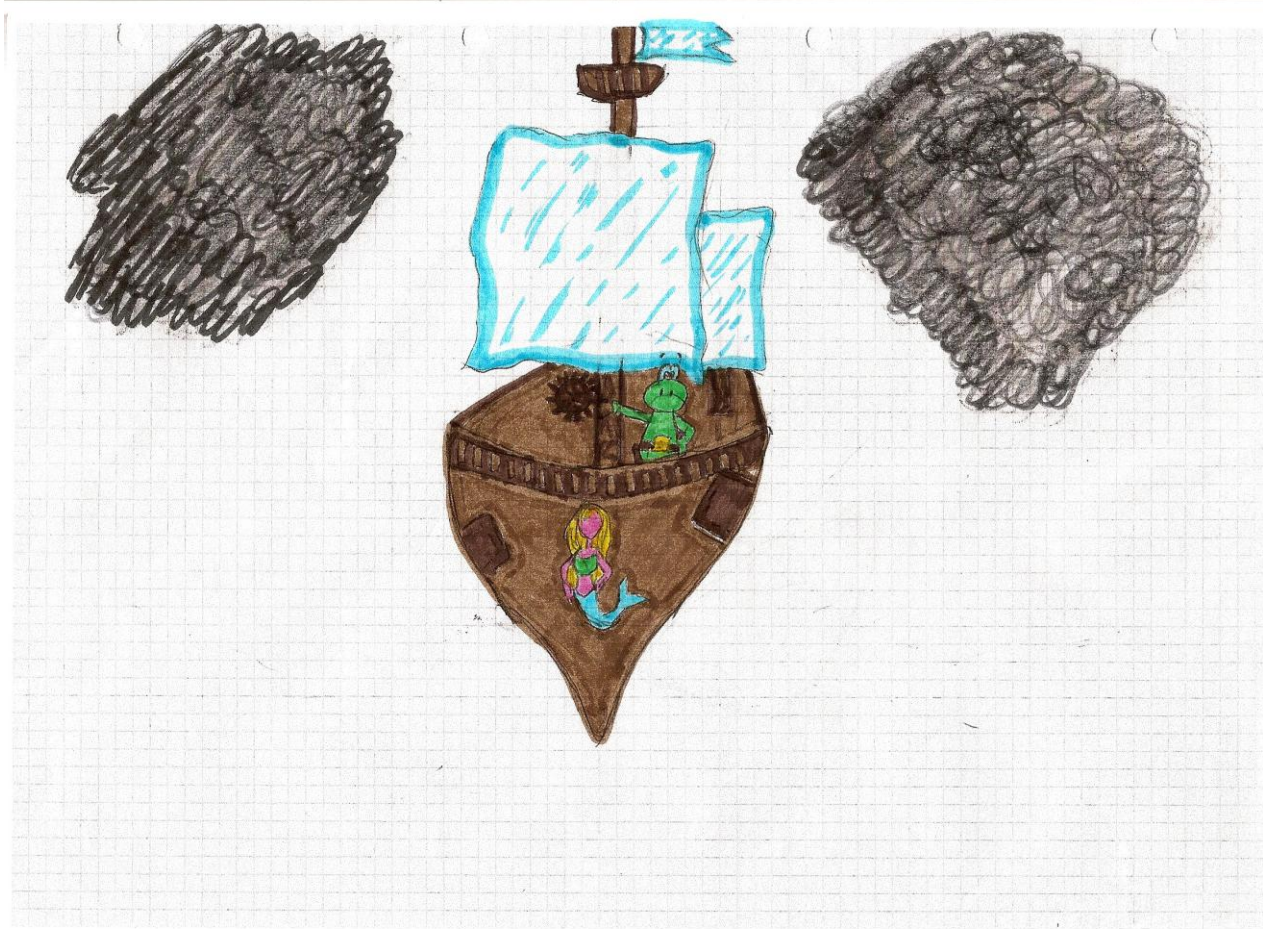


Alessandro Mazza

# Sad Frog II

## Le scorribande di Sad Frog





G. & co. Books 2008

<http://egm-official.blogspot.com>

Redazione: Alessandro Mazza

Grafica e impaginazione: Alessandro Mazza

Copertina: Giulia Milanese



Copyright © 2008 Alessandro Mazza – Alcuni Diritti Riservati – Quest'opera è rilasciata ai termini della licenza Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale – Condividi allo stesso modo 2.5 Italia (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/>)

Si ringraziano Giulia Milanese per le immagini e la copertina ed Eugenia Rossi, Clara Guarienti, Giovanna Bibaki, Nicole Vallet, Danielle Guasconi, Guillaume Vallet, Gaël Truc, Jussara Zanolì e Solange Zanolì per il supporto morale.

---

Questo libro è dedicato ad Eugenia e Clara,  
mie grandi amiche, che con la loro felicità  
e allegria hanno illuminato il mio cammino  
di scrittore anche nei giorni più bui e tristi.



### Tabella degli oggetti trovati

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

NOTE:

### Regole del gioco

Questo è un racconto gioco in cui tu deciderai quello che accadrà. Dopo aver letto le poche e semplici regole dirigi la tua attenzione (se non hai avuto l'occasione di leggere il primo racconto di Sad Frog) al riassunto dello scorso episodio e, quindi, all'introduzione di questo racconto. Quest'ultima ti manderà al paragrafo **1**, dove vedrai che ti verranno proposte diverse opzioni, per continuare la tua storia, che ti manderanno a paragrafi diversi. A seconda delle tue scelte, ti verrà detto di proseguire ad un paragrafo piuttosto che ad un altro. Quando finisci la storia se non è andata come volevi, o sei curioso di sapere in quali altri modi poteva finire, torna al paragrafo **1** e ricomincia da capo facendo altre scelte, potrebbe essere davvero interessante e divertente!

### Regole della "Tabella degli oggetti trovati"

Durante la storia potrai trovare degli oggetti, degli indizi o delle notizie che ti verranno anche indicati con una lettera. Ti dirò allora di barrare la casella corrispondente nella tabella degli oggetti trovati, così ti ricorderai facilmente di averli. Non ti preoccupare se alcune caselle non saranno barrate: potrebbero essere oggetti della scorsa avventura o potrebbero non trovarsi in questo racconto.

**ATTENZIONE: SE HAI LETTO LA SCORSA AVVENTURA  
RICORDA DI SEGNARE GLI OGGETTI CHE HAI TROVATO  
SULLA NUOVA TABELLA; TI POTRANNO SERVIRE!**

## **Riassunto della puntata precedente**

**(Se l'hai letta puoi saltare questo riassunto, non mi arrabbio se lo fai =))**

Tu impersoni Sad Frog che è orfano da quando i suoi genitori sono stati uccisi da un esercito inviato dalla perfida dittatrice Du' Buste. Naturalmente sei tremendamente arrabbiato con lei per questo e hai giurato di vendicarti di tutto il male che ti ha fatto. Dopo qualche anno di addestramento sei finalmente riuscito ad essere forte abbastanza per affrontare dei nemici. Nella scorsa avventura, dopo essere riuscito ad approdare alla nave nemica dove si trovava Du' Buste, hai avuto la possibilità di confrontarti con lei e magari anche di ucciderla distruggendo la sua astronave.

Ora che sei ben informato puoi leggere l'introduzione di questa storia.

## **Introduzione**

Tu, dopo aver distrutto l'astronave principale con Du' Buste sopra, hai ricevuto informazione dal tuo infiltrato che la dittatrice continua i suoi malefici scopi.

All'inizio non riesci a capire come abbia fatto a non morire nell'esplosione, finalmente però capisci come la furbastra se la sia cavata...

...la Du' Buste da te uccisa era solamente un clone, una semplice copia! Quindi la tua vendetta non è ancora stata compiuta. Il tuo infiltrato purtroppo ti dà una notizia ancora più brutta: è stato scoperto e all'alba sarà "innerovato" (innerovazione = processo di decomposizione istantanea di un essere vivente ancora in vita). Ti affida quindi il compito di vendicarlo e di arruolare persone che possano combattere l'esercito di androidi della perfida Du' Buste. Tu, quindi, dovrai provvederti di un vascello volante e di un equipaggio risoluto a tutto per abbordare le navi nemiche e creare ingenti danni economici al nemico. Inoltre nelle tue peregrinazioni ti sarà utile scoprire come distinguere la dittatrice autentica dai cloni. Le battaglie potranno essere fatte solo con armi da taglio perché con l'avvento degli scudi antiproiettile, invisibili, leggeri e molto comodi, le armi da fuoco saranno inservibili.

**Buona fortuna!**

L'autore:



Ora vai all'**1**

## 1

Ti trovi in una città su Marte. La città si chiama Ueeganisoirs ed è la quinta città più popolosa di Marte. La città è stata costruita con una pianta rettangolare ed è divisa da due strade principali da cui deriva il nome della città e sono appunto la Ueegani e la Soirs. Le case sono tutte di eguali dimensioni e sono formate da due appartamenti di circa 120 mq. Tu ora stai percorrendo la Ueegani, più lunga rispetto alla Soirs, e più ricca di negozi. Qui c'è la biblioteca, il tipografo, l'astroporto, un'osteria e vari negozi di vestiti. Ti vengono in mente varie idee:

puoi andare dal tipografo al nr. **83**;

puoi andare a fare un salto al nr. **149** e vedere l'astroporto;

puoi andare inoltre in osteria al nr. **61**;

o infine puoi restare per strada a cercare persone che si vogliano arruolare andando al nr. **71**.

## 2

Incominci a camminare, piano piano, godendoti il panorama. Ogni tanto qualche cane ti abbaia dalle case a lato della strada, ma tu non ci fai caso. Camminando non ti accorgi che qualcuno ti segue senza farsi vedere. Quando tenti però di raccogliere un fiore ecco che un uomo anziano ti salta davanti, dicendo: "La natura non va rovinata, mio caro Sad Frog". Sentendo dire da uno sconosciuto il tuo nome ti spaventi e chiedi al vecchio: "Tu come fai a sapere il mio nome?". L'uomo si fa una bella risata "Il mio nome è Publius Magnus e conosco tutto di te e di Du' Buste". "Allora saprai anche il modo per distinguerla da un clone" è la tua risposta, ma lui ti dà soltanto un biglietto che dice: "Ralasseand, folletta ballerina, la puoi trovare all'osteria dalle 8 alle 20". Ti giri, ma il vecchio barbuto è scomparso. Guardi l'ora. Sono le 13. Ralasseand è all'osteria. Vai al **91** per dirigerti altrove. A proposito, segna l'indizio S.

## 3

Giri a sinistra, ma delle frecce ti colpiscono e muori. Sei morto, mi dispiace.

"Fine"

## 4

Quatto, quatto ti nascondi sotto ad un tavolo, nascondendoti con la tovaglia e sperando che gli androidi-poliziotto non ti abbiano visto entrare. Nel frattempo i due poliziotti-androide sono entrati e si dirigono verso l'oste che ancora dorme. Arrivati davanti all'oste gli puntano addosso le loro due spade di servizio e urlano: "Bzzz! Mani in alto la dichiariamo in arresto! Bzzz!" Il povero oste si spaventa e "salta" per aria con le mani in alto dicendo: "Non fatemi niente vi prego ho una famiglia da mantenere!" e quando vede gli androidi esclama: "Ma siete voi! Brutte canaglie mi avete fatto di nuovo lo stesso scherzo. Un giorno o l'altro vi ammazzo!". I due androidi scoppiano a ridere dicendo: "Soi non fare lo stupido e servizi da bere!". L'oste allora prende due pinte e mentre le riempie di birra ribatte: "S315 e R427 fate meno i furbi altrimenti vi denuncio perché bevete durante il vostro turno!". Segna ora l'indizio E e cioè che S315 e R427 bevono durante il loro turno.

Dopo un po' S315 e R427 escono dall'osteria e l'oste riprende a dormire. Allora esci dal tuo nascondiglio e fai finta di niente. Ora cosa decidi di fare?

Chiedi ai dipendenti se si vogliono arruolare (vai al **55**).

Chiedi ai clienti se si vogliono arruolare (vai al **135**).

Chiedi all'oste se ti assume così potrai guadagnare soldi per comprarti un vascello (vai al **104**).

Chiedi aiuto all'oste (vai al **30**).

## 5

Ci pensi un po' su e poi dici: "ma sì, mi conviene pagarlo a rate" pensando: "se poi creo troppi casini gli androidi mi troveranno facilmente, allora dovrei fuggire all'istante inseguito da migliaia di androidi e non potrei terminare la missione in questa città". Accetti quindi l'offerta e, dopo averlo letto accuratamente con una lente d'ingrandimento, firmi il contratto e paghi le 20 monete al capo cantiere. Lui ti dà la copia del contratto e ti accompagna alla nave dove ti spiega alcune cose fondamentali. Ora il vascello è tuo e se hai già almeno 9 persone di equipaggio puoi partire andando al **74** oppure se l'equipaggio ancora non ce l'hai torna all'**1**.

## 6

Giri a sinistra, ma dopo poco devi girare a destra e, quindi ti trovi davanti ad un bivio: vai a destra andando al **20**, continui dritto andando al **159** o torni indietro al **140**?

## 7

Tiri fuori la sciabola e incominci con l'attaccare la "toarca" che per il momento è più pericolosa. Essa da vicino non può scagliare bene i dardi e con uno colpisce l'"attapa" che ferma i preparativi per l'attacco e si strappa il dardo di dosso urlando dal dolore. La "toarca" per mirare indietreggia e tu la metti con le spalle al muro. Ti basta un colpo ed essa stramazza già a terra. Nel frattempo il "dunibo" non è rimasto con le mani in mano, ma ha cercato di colpirti con scarsi risultati. Ora gli sei addosso e con un fendente lo dividi in mille parti, ormai innocue. Nel frattempo l'"attapa", finiti i preparativi, ti si catapulta addosso, ma tu mettendo davanti la tua sciabola la trafiggi. Scrivi su un biglietto che metti in bella vista:

« X Du' Buste

Ho notato molti difetti nelle nuove reclute.

Non ti credevo così scarsa!

Firmato: Sad Frog »

Ora vai al **98**.

## 8

Segui la coda e dopo un po' riesci ad arrivare all'inizio. Qui vi trovi una ragazza che ti dice di chiamarsi Anan, le chiedi cosa sta facendo e lei dice che ci sono gli sconti e lei lascia entrare una persona alla volta per non creare caos. In quel momento un signore esce con cinque sacchetti pieni fino all'inverosimile e Anan fa entrare un'altra persona. Noti due persone che si picchiano in mezzo alla fila, li raggiungi e tiri uno



schiaffo ad ognuno dei due dicendo loro: «SE VOLETE LITIGARE FATELO DA UN'ALTRA PARTE, SE VOLETE GLI SCONTI STATE FERMI O VI BUTTO FUORI A CALCI!». I due si fermano subito e gli altri ti applaudono, tu torni dove c'è Anan, ma vedi arrivare un messaggero che ti dice: «Abbiamo deciso!». Corri al **95**.

## **9**

Il tuo vascello ora prende la direzione e si sposta abbastanza velocemente verso la sua destinazione. I giorni passano e tutto è tranquillo. Il terzo giorno di "navigazione" avvisti una nave che viene dalla tua parte. Essa è ben armata ed abbastanza forte, ma noti che lo scafo è abbastanza logorato ed anche le vele. Per il momento non inalberi nessuna bandiera aspettando di vedere quella inalberata dall'altra nave. In caso di battaglia non arriverebbero navi di androidi perché non ci sono città vicine. Ah! Ora stanno inalberando la bandiera... della salvaguardia della fauna?!?!  
Con un "neluzòlo" (un binocolo molto potente, riesce a vedere una formica a due chilometri di distanza, se tarato bene). Controlli ed in effetti è la bandiera della salvaguardia della fauna cioè un panda su sfondo verde. Ora ti aspetta una scelta: attacchi la nave? Vai al **115**

Attacchi la nave, ma con la bandiera di Du' Buste? Vai al **17**  
Vai a parlarci pacificamente? Vai al **150**  
Attacchi la nave, ma con bandiera degli Anti Du' Bustiani? Vai al **157**

## **10**

Arrivi all'osteria, ma la trovi quasi vuota a causa della decisione in corso. C'è solo una ragazza ad un tavolo tutta sola. Ti vai a sedere vicino a lei e lei quando alza gli occhi e ti vede dice: «Ma io ti ho già visto da qualche parte». Tu le rispondi: «Può darsi, come ti chiami?» «Marialagos». A quel punto appare un vecchio con la barba lunga ed il mantello arancione che dice: «Marialagos, te lo feci vedere io un disegno con la faccia di Sad Frog» poi si rivolge a te: «Piacere Sad Frog, mi chiamo Publius Magnus» e poi scompare. «Che uomo simpatico! Peccato che sparisca sempre troppo presto!». Un signore entra trafelato e ti dice: «Abbiamo deciso!». Vai al **95**.

## **11**

Continui a camminare dritto lungo il corridoio e arrivi davanti ad una porta.  
La apri? (vai al **132**)  
Torni davanti alla tua cella? (vai al **158**)

## **12**

Se hai l'indizio E vai al **28**  
Se hai l'indizio A vai al **64**  
Se hai l'indizio B vai al **46**  
Se hai l'indizio C vai al **49**  
Se non hai nessuno di questi indizi vai al **118**

### 13

Vai dal capo del cantiere navale e gli spieghi che vuoi acquistare il vascello da 200 monete e puoi pagarlo subito. Il capo cantiere cerca con tutto se stesso di farti comprare un vascello più costoso, anche con false offerte su cui tu non caschi. Ti propone addirittura di comprare un vascello da 15.250 monete perché poi i soldi ti verranno restituiti il 31 febbraio dell'anno successivo. Oppure ti propone di acquistare un vascello da 2.575 monete perché se lo compri riceverai una spada invincibile che scopri essere di cartone. Ad un certo punto perdi completamente la pazienza e ti infuri tirando fuori la sciabola e puntandola addosso al collo del capo cantiere che si zittisce immediatamente. Gli dici in faccia: «o mi vende questo cavolo di vascello volante da 200 monete o me lo prenderò senza darle niente!». Il capo cantiere mormora un: «Sì, sì, subito» e ti porge l'atto di proprietà ad il contratto da firmare. Leggi molto attentamente il contratto stando attento alle eventuali clausole scritte microscopiche, firmi e dai al capo cantiere le 200 monete che lui intasca subito con gioia. Lo saluti sbuffando e te ne esci. Se hai un equipaggio di almeno 9 persone vai al **74** altrimenti torna all'**1** e cerca altre reclute.

### 14

Dici ai cittadini che purtroppo non puoi restare molto, ma che un giorno li libererai. Vengono tutti al molo per salutarti e molti ti danno anche monete. Segnane 850. Il sindaco inoltre viene con sua figlia e quest'ultima ti abbraccia bisbigliandoti in un orecchio: «Ti ammiro Sad Frog. Mi mancherai molto». Poi lei continua dicendo: «Se vuoi sentirmi o hai bisogno di me questo è il mio numero di mente grazie al quale puoi apparirmi come ologramma quando vuoi». Ti da un fogliettino che metti in tasca nel tuo zaino. Segna l'indizio T. Le dici: «Grazie, ci sentiremo presto». Un tuo marinaio ti riporta alla realtà dicendoti: «Dobbiamo partire, capitano». La nave parte e vedi a terra la figlia del sindaco piangere copiosamente. Vai al **133**.

### 15

Issi immediatamente la bandiera di Du' Buste per ingannare il vascello nemico che poi abbordi a sorpresa. Ti lanci all'arrembaggio spazzando il ponte con la tua sciabola e colpisci un androide sul collo facendolo volare per terra. Un altro ti si avventa alle spalle, ma schivandolo all'ultimo momento quello si pianta con la spada in mezzo all'albero maestro che oscilla paurosamente. Tu approfitti di questo momento per trapassarlo con la tua sciabola, lui urla di dolore e cade a terra, passando a miglior vita. Guardandoti intorno vedi un androide che dall'albero maestro lancia frecce sui tuoi compagni, allora incominci ad arrampicarti. Arrivati in cima con la sciabola tra i denti, lo colpisci facendogli perdere l'equilibrio, lui si sfracella sul ponte e atterra anche un suo simile. Ridiscendi dall'albero, ma la battaglia è ormai terminata a tuo favore. Ti rechi a vedere se nell'ufficio del capitano c'è Du' Buste (vai al **123**).

### 16

Passando per la strada più corta non trovi nessun vascello da saccheggiare ed arrivi tranquillamente a Sarre. Esso è un luogo fantastico, fondato in epoca antica, è un

luogo principalmente turistico grazie al suo castello ed alle varie passeggiate in montagna. Sarre era ed è ancora diviso in tre parti principali: Montan, la parte più orientale, Chesallet, la parte centrale, ed il capoluogo, la parte più occidentale. Se vuoi rifornirti il vascello di provviste paga 100 e segna sulle note nuove provviste. Ora scegli cosa fare:

Saccheggia la città (vai al **100**);

Fai una visita alla città, pacificamente, andando all'osteria (vai al **145**), al municipio (vai al **162**), andando a fare una passeggiata (vai al **2**), visitando il castello (vai all'**80**), rubi nelle case (vai al **152**) o vai in un altro posto (vai al **133**).

## 17

«Issare la bandiera di Du' Buste!» Ti avvicini con la bandiera di Du' Buste e cannoneggi la nave avversaria. Quando le navi sono allineate lanci i grappini e il tuo piccolo esercito sale a bordo del ponte avversario. Tu presti la tua sciabola ad un mozzo che va all'attacco e prendi una spada che trovi per terra, sicuramente era di un ambientalista. Ti lanci all'arrembaggio e uccidi molti ambientalisti con i tuoi fendenti. Così facendo recuperi armi per l'equipaggio della tua nave che è disarmato. Dopo un lungo combattimento gli ambientalisti si arrendono perché si ritrovano in una situazione di svantaggio numerico.

Vai al **21**.

## 18

Grazie al tuo talismano incominci a scrutare il passato di questo oggetto. Quella nave ha una lunga storia, ma tu finalmente arrivi al punto che ti interessa e scopri che nella zona pericolosa ci sono ...delle sirene!

Infatti il talismano mostra delle creature, sopra un asteroide, metà donna e metà pesce che cantano e attirano i marinai. Se vuoi proseguire vai al **52**, se invece vuoi tornare indietro vai al **44**.

## 19

Ti allontani in silenzio, ma velocemente dalla tua cella, diretto alla tua sinistra. Il corridoio é abbastanza lungo, ma non tutte le celle sono "abitate", soprattutto quelle meno lontane dal centro. Ad un certo punto le celle finiscono, ma il corridoio continua imperterrito. Proseguì per un bel po' tanto che non vedi più la tua cella, continui ad andare avanti quando senti una leggera pendenza sul pavimento. In effetti ora stai scendendo, ma di poco. Inoltre le pareti dei muri ti fanno notare la tua discesa perché sono molto alte. Finalmente arrivi alla fine del corridoio. Quest'ultimo finisce al piano interrato, perché la rampa anche se poco in pendenza è arrivata con la sua lunghezza al piano -1. Qui il corridoio si divide in due parti; una a sinistra e una a destra. Se scegli di andare a destra vai al **41**, altrimenti se prendi la direzione opposta, la sinistra, vai al **6** o se torni indietro vai al **158**.

## 20

Arrivi ad un vicolo cieco e allora torni indietro, ma la strada è cambiata! Questo è un

vero e proprio labirinto con pareti che si spostano. Vaghi nel labirinto per giorni, non riuscendo ad uscirne. Quando ce la fai esci e trovi degli androidi ad aspettarti. Tu, stanco morto, non riesci a combattere e vieni subito sopraffatto.

Sei morto, mi dispiace.

"Fine"

## 21

Il bottino non è grande, ma è sempre qualcosa. La nave è completamente inutilizzabile per la perdita di due alberi e per varie falle quindi guadagni solo 200 monete. Non sapendo cosa fare della nave dai l'ultima scialuppa intatta al suo equipaggio e fai saltare la nave dando fuoco alla Santa Barbara. Vai al **142**.

## 22

Guardi la mappa nella tua cabina e controlli se la strada per andare ad Exu è sicura. La strada dovrebbe essere a posto, ma bisogna aggirare un luogo dove ci sono molte tempeste, eventi strani e sparizioni di vascelli volanti. A meno che tu non decida di passarci sopra per vedere come mai questo accade. I tuoi compagni di viaggio sono molto impauriti e non vogliono passarci sopra o sostarci, quindi se tu lo facessi ci sarebbe il pericolo che si ammutinino. Allora cosa decidi?

Vai ad Exu passando per il luogo in questione (vai al **44**);

conforti i tuoi compagni e vai vicino a quel posto senza entrarci (vai al **77**);

preferisci passarci in mezzo perché non sei superstizioso. Attenzione c'è pericolo di ammutinamento (vai al **52**);

vuoi esplorare il suddetto posto e ti ci fermi dentro. Attenzione il pericolo di ammutinamento è elevatissimo (vai al **119**).

## 23

Ti avvicini velocemente ed entri. Una ragazza ti accoglie e ti chiede se vuoi sapere il tuo futuro. Tu le rispondi che il futuro non ti interessa affatto e ti piace vivere il giorno che segue come una sorpresa da scoprire. Poi le chiedi come si è permessa di costruire sopra le rovine di Horte. Lei si infuria e ti ordina di andartene, tu estrai la sciabola e lei fugge a gambe levate. Ordini poi di distruggere l'edificio smontandolo mattone per mattone per non rovinare le rovine. Facendo così scopri una stanza nascosta in cui è rinchiusa una ragazza che dice di chiamarsi Lecia. Ti da un amuleto che consente di vedere il passato degli oggetti (indizio J) e ti dice che in un luogo di cui non conosce bene il collocamento ci sono delle perfide sirene (indizio K). senti quindi un urlo in lontananza: «Lecia! Lecia!» Una pappagalla corre verso di voi e quando si avvicina scopri che è Miralà una che lotta contro Du' Buste. Ti ringrazia di aver salvato la sua amica e se ne va dicendo che ti sta preparando una sorpresa.

Vai al **96**.

## 24

Ti dirigi all'osteria e bevi qualche bicchiere in compagnia chiacchierando del più e del meno. Spendi 7 monete per le bibite. Dopo un po' però rimani da solo e allora

torni al **156**.

## 25

Fai scendere un tuo mozzo con le 300 monete e gli dai istruzioni precise su quello che deve comprare e su come comportarsi se gli chiedono da dove venite o altre domande su di voi. Il mozzo dovrà comprare dei viveri (50kg), dei barili di acqua (250 l) e armi da taglio per l'equipaggio disarmato. Dopo quattro ore il tuo mozzo torna con quattro carretti con sopra la merce. La fai scaricare e caricare sulla nave e dici al mozzo di andare a restituire i carretti. Quando il mozzo ritorna riparti senza problemi in direzione del villaggio Horte. Vai al **47**.

## 26

«Se sei davvero tu dammi almeno un segno di riconoscimento» gli dici. Lui, dopo averci pensato su, dice:«Solo io so del nostro nascondiglio, sul fondo del lago del mio giardino, che è una scatola a tenuta stagna con dentro le nostre cose più preziose tipo...». «Shhh! Non vorrai che ti senta qualcuno». «Mi credi?». «Ora sì amico mio!». Vi abbracciate contenti, ma poi Ugolino ti dice:«Scappa, avremo tempo di parlare, tra un po' gli androidi ti scopriranno e tu dovrai essere fuori di qui». Ti saluta e dopo averti liberato se ne va via. Ci sono tre corridoi uno a destra, uno a sinistra e uno centrale. Quale scegli?

Quello di destra (vai al **151**);

Quello centrale (vai al **70**);

Quello di sinistra (vai al **19**).

## 27

Non avendo armi ti arrangi come puoi. Scagli una sedia addosso al dunibo che finisce fuori combattimento. Poi raccogli dei dardi che la toarca lancia ovunque e ne scagli un po' addosso all'attapa. Ti rimane la toarca che ti crea molti problemi, le arrivi davanti, ma una botta in testa ti fa perdere i sensi...

Vai al **136**.

## 28

Dopo giorni e giorni di prigionia finalmente arriva quello del processo. Tu hai deciso di difenderti da solo, senza nessun avvocato. Inizia l'accusa che dice al giudice che S. e R. Ti hanno visto davanti al capo cantiere ucciso e uccidere un altro androide. Tu ti difendi da questa accusa dicendo che hai visto tu stesso i due androidi bere durante il servizio. Chiami quindi a testimoniare dei clienti del bar. Riesci a vincere il processo e gli androidi verranno giustiziati. Questo però non ti toglie la pena capitale per essere nemico di Du' Buste.

Vai al **62**.

## 29

L'equipaggio è molto stanco, ma prosegui e dopo sette giorni arrivi al tuo villaggio natale. Non è cambiato molto perché è sempre un villaggio fantasma, ma ora c'è un

nuovo edificio che si staglia sulle rovine, è grande e di colore rosa. Le tue zampe ti conducono fino alle rovine della tua casa e là scoppi in lacrime. Sigh! Che grande dolore per il tuo cuore! Ora dove vuoi andare?

A pregare al cimitero (vai al **114**), a trovare la maga indovina nella sua casa rosa (**23**), continui a piangere davanti casa (vai all' **85**), vai a vedere le rovine della casa del tuo amico Ugolino (vai al **163**), a vedere le rovine della casa della tua amica Federica (vai al **125**), vuoi andare in un altro posto (vai al **133**).

### 30

L'oste che è amico di due androidi li chiama subito e tu cosa fai?

Scappi e vai al **72**;

Ti nascondi dietro alla porta, sguaini la sciabola per assalirli e vai al **88**.

### 31

Il signore si sveglia ed incomincia a raccontarti la sua storia. Dopo tre ore è ancora al secondo anno di vita e parla così tanto che non riesci a scusarti e ad andare via. Dopo un'altra ora ti addormenti, ma lui non se ne accorge e continua. Ti svegli quando l'oste sta chiudendo perché sono le 2 di notte e senti il signore che termina dicendo: «E questa è la mia storia». Tu lo ringrazi e te ne vai al **91**.

### 32

La decisione del giudice è quella dell'"innerovazione" e tu verrai giustiziato l'indomani all'alba. Ritorni lentamente e con tristezza in cella e pensi a tutto quello che hai fatto durante la tua breve vita. Ti tornano in mente i tuoi primi giorni da girino, quando i tuoi fratelli erano ancora tutti vivi. Ricordi di quando eri già rana e scorrazzavi per il villaggio con i tuoi fratelli che erano già dimezzati di numero. Ti torna il ricordo dei giochi fatti con i vicini di casa: i corvi Von Trippendorf che avevano un solo figlio: Ugolino. Con Ugolino facevi molti giochi, ma giocavi soprattutto ai pirati, lui ne era affascinato perché leggeva tutti i libri di Sandokan e quando sparì...

Acciderbolina! Adesso colleghi le due cose: Ugolino, che credevi defunto, forse é il corvo Sandokan di cui hai sentito parlare! Speri di incontrarlo il più presto possibile, ma ora, incapace di fuggire, continui a ricordarti del passato.

... quando Ugolino sparì aveva letto quasi tutti i libri di Sandokan ed aveva anche letto quasi tutti i libri di Emilio Salgari. Gliene mancavano 3 in totale. Ti ricordi anche della tua migliore amica per la quale avevi una cotta. Lei era una cavalla marroncino chiaro e per te era un amore irraggiungibile; lei infatti era pazza di Ulderico, un leopardo. Poi di colpo tutto finì: gli androidi di Du' Buste stavano distruggendo tutti i villaggi che ancora si rifiutavano di stare dalla parte di Du' Buste e arrivarono anche al tuo. Ora delle lacrime ti rigano il volto ed incominci a singhiozzare. Quel giorno il cielo era scuro e cupo, quasi a prevedere quello che sarebbe accaduto, e tutti stavano svolgendo le loro faccende come un altro giorno qualunque, convinti delle buone notizie giunte. Infatti era arrivata la notizia che gli androidi proseguivano in un'altra direzione e non sarebbero passati per il vostro

villaggio, ma non fu così. Le truppe si erano divise, a vostra insaputa, e quindi quel giorno tutto finì. Ti salvasti nascondendoti tra i cadaveri che erano abbandonati, e fino ad oggi credevi di essere l'unico sopravvissuto...

Vai al **161**.

### 33

Sempre più incantato approdi sull'asteroide e salti in braccio a una sirena che ti abbraccia e ti bacia tre volte fino a non avere più fiato. Durante l'ultimo bacio però tutte le sirene tirano fuori dei pugnali, di cui non vi accorgete perché ancora attaccati alle loro bocche, e vi pugnano. Baciano i vostri cadaveri sei volte e dopo avervi privato di tutto quello che avete indosso, vi arrostitiscono e vi mangiano. È stata una morte infame e triste.

"Fine"

### 34

Azimbù è un bellissimo luogo, ma molto pericoloso perché è popolato da gente pericolosa che assalta le navi che passano. Questo però potrebbe essere un buon luogo per arruolare persone, rifornirsi di provviste ed armi a basso prezzo o per creare un' alleanza con gli abitanti del posto, desiderosi di combattere. Oppure, altra soluzione, attaccare il villaggio per procurarti quello che ti serve senza dover trattare con quegli abominevoli pirati e saccheggiatori che potrebbero ribellarsi e distruggere la tua nave nonostante tu abbia issato la bandiera degli anti Du' Bustiani che consiste nel volto di Du' Buste con una croce rossa sopra, su sfondo blu.

Cosa decidi:

attacchi il villaggio e vai al **59** o rimani pacifico con loro e vai al **128**?

### 35

Trovi nell'armeria due kriss malesi (segna l'indizio P) e un bello spadone di forma simile ai kriss (segna l'indizio Q). Non prendi altro perché sei già abbastanza carico. Ora vai al **98**.

### 36

Fai atterrare il vascello e con il tuo esercito fai irruzione su quello nemico. Non c'è molta gente a difenderlo e quindi questo cade subito in mano tua. Gli androidi tornando dalla città cadono nel tuo agguato e i soldi delle tasse cadono in mano tua. Dopo una lunga decisione con il tuo equipaggio restituisci i soldi delle tasse agli abitanti. Questi, molto contenti, ti accolgono in città. La città pur non essendo molto grande ha molte cose da visitare. Tu dove vai?

A vedere lo spettacolo di una danzatrice hawaiana (vai al **66**)

All'osteria (vai al **24**)

A vedere le giostre (vai al **124**)

A fare una passeggiata al parco (vai al **101**)

Vai in un altro posto (vai al **133**)

### 37

Vai dal capo cantiere che, dopo una lunga e noiosa introduzione, ti spiega le varie funzionalità delle navi migliori. Riassumendo quell'enorme discorso il battello migliore è un vascello che può contenere 150 persone di equipaggio incluso il capitano, ha un enorme dispensa e un ottimo motore. Tu a questo punto sei entusiasta e sicuro di aver trovato "il battello della tua vita". Le tue belle aspettative di dominio dei cieli però crollano all' improvviso, grazie a sette paroline pronunciate dal capo cantiere: "il suo prezzo è di duemila monete". A questo punto stramazzi a terra e perdi i sensi...

...ti risvegli all'entrata dell'astroporto, vai al **3**.

### 38

Il vascello parte e, giorno dopo giorno si avvicina alla sua destinazione. Per un po' di giorni non succede niente e tutto sul vascello si svolge normalmente. Il settimo giorno arriva una tempesta e ci finisci proprio in mezzo. Cerchi di fronteggiare la tempesta e ti vengono in mente due soluzioni: puoi ammainare le vele per non logorarle troppo andando al **116** o tenerle alzate per uscire dalla tempesta il più velocemente possibile andando al **110**.

### 39

Decidi di non partecipare alla gara e allora, dopo aver visto tutti abbuffarsi e assistito alla premiazione, te ne vai fino all' **82**.

### 40

Gli operai sono piuttosto diffidenti, nonostante abbiano dure condizioni di lavoro. Essi hanno paura della "innerovazione" perché quasi tutti hanno famiglia e non vogliono lasciare moglie e figli soli. Comunque riesci a convincerne quattro che non sono sposati e sono piuttosto robusti.

Se con i quattro operai riesci ad arrivare a nove persone arruolate o più e hai già un vascello vai al **74** altrimenti vai all'**1** e continua a cercare quello che ti manca.

### 41

Hai scelto di girare a destra, ma dopo un po' c'è una svolta che ti fa che ti fa o girare a sinistra o andare dritto.

Vai dritto (vai al **109**)

Giri a sinistra (vai al **3**)

Torni indietro (vai al **140**)

### 42

Un giorno dopo Cowelle appare e ti dà del cibo e ti dice: «Mi dispiace deluderti, ma il villaggio di Yug non è mai esistito. Era una scusa per metterti alla prova».

Vai in un altro posto al **133**.



### 43

Passano i giorni e quando sei ormai arrivato un vascello che pattuglia le vicinanze ti avvista e ti ordina di farti identificare issando la bandiera e, se non lo fai, dovrai combattere contro di loro. Cosa rispondi?

Issi la bandiera della salvaguardia dell'ambiente (vai al **90**)

Issi la bandiera di Du' Buste (vai al **15**)

Issi la bandiera degli anti Du' Buste (vai al **127**)

Non issi nessuna bandiera (vai al **103**)

Fai dietrofront e scappi dalla nave avversaria (vai al **75**)

### 44

Aggiri la zona pericolosa e tutto fila liscio, finché, quasi arrivato a destinazione, tanto da vedere l'astroporto, noti un vascello androide parcheggiato. Decidi quindi di mandare un mozzo a guardare la situazione. Egli ritorna dicendo che gli androidi sono là per ritirare i soldi delle tasse e che se ne andranno l'indomani.

Decidi di attaccarli andando al **36** o decidi di aspettare che se ne vadano andando al **148**.

### 45

Ti infuri contro di lui, picchiandolo e tirando fuori dalla fondina la tua sciabola. Lui non rimane fermo a guardarti e prende la sua spada con la quale cerca di colpirti sferrando attacchi molto rapidi e pericolosi. Tu li pari e attacchi di risposta. Riesci, in un momento di distrazione del capo cantiere a colpirlo alla spalla provocandogli un forte dolore. Il capo cantiere però contrattacca, riuscendo quasi a ferirti. Tu in seguito al colpo avversario ti accasci a terra, ma solo per prendere di sorpresa il capo cantiere che crede di averti colpito. Tu salti quindi su di scatto facendogli "saltare" la spada, che non ha saputo trattenere con abbastanza forza. Ora quindi è disarmato e lo colpisci tagliandogli la gola. Però sono arrivati due androidi, che vista la scena ti prendono di sorpresa ammanettandoti. Ora ti porteranno in tribunale.

Seguili al **12**.

### 46

Con la chiave blu potrai aprire la cella, pensi, e quindi dopo averla trovata, presa e dopo aver controllato che gli androidi di guardia non ti intralceranno la inserisci nella serratura. Questa non entra nella serratura, ma noti che ora si sta modificando e, quando ha finito questa mutazione, la reinserisci nella serratura, con sorpresa, perché ci entra perfettamente. Ora però ritornano gli androidi e quindi nascondi la chiave; la userai dopo. Quando se ne vanno ti precipiti a inserire la chiave e la giri...

... la porta si apre! Ora sei quasi libero, perché devi ancora uscire dall'edificio. Metti sotto le coperte degli oggetti che facciano sembrare che dormi, in modo che nessuno si accorga della tua assenza almeno per un po'. Ora si pone un problema: da che parte fuggire? Ci sono tre corridoi: uno centrale, uno alla tua sinistra e uno alla tua destra.

Dove vai?

A destra (vai al **151**)

Al centro (vai al **70**)

A sinistra (vai al **19**)

## 47

Dopo altri 10 giorni arrivi in vista del villaggio Horte, quello dove sei nato. Non è cambiato molto da quando te ne sei andato, tranne che tutte le rovine sono invecchiate. Da una parte si estende grande il cimitero con le tombe di molti tuoi conoscenti, dalla parte opposta si staglia una casa di costruzione recente. La casa è bella grande e di color rosa, dev'essere la casa di una maga indovina, pensi. Ti accorgi delle rovine della tua vecchia casa e scoppi in lacrime. Della tua casa rimangono solo la parte inferiore delle pareti e lo stagno nel giardino.

Dove vuoi andare?

A pregare al cimitero (vai al **114**);

A trovare la maga indovina (vai al **23**);

A piangere davanti a casa tua (vai al **85**);

A vedere le rovine della casa del tuo amico Ugolino (vai al **163**);

A vedere le rovine della casa della tua migliore amica Federica (vai al **125**);

Vuoi andare in un altro posto (vai al **133**).

## 48

Sguaini la tua terribile sciabola e, tornando in mezzo alla stanza, tiri dei tremendi colpi ai due androidi. Anch'essi cominciano a combattere, ma la loro bravura non è niente in confronto alla tua. Li affronti eroicamente e, dopo mezz'ora non sei ancora stanco, loro sì. Allora interviene anche l'oste con uno stecchetto di ferro che serve per cuocere allo spiedo, ma tu, senza fatica glielo fai "volare" via dalle mani con una bella stoccata. I due androidi, molto stanchi, tirano ora solo colpi prevedibili e facili da parare, quindi prima ad uno, poi nuovamente all'oste fai perdere le armi che tu prendi per evitare che continuino ad attaccarti. Ora combatti con la tua sciabola e la soada oresa all'androide che prima hai disarmato, che ora riesci ad uccidere con una stoccata che lo passa da parte a parte colpendogli anche i polmoni. Poi uccidi l'oste lanciandogli il suo stecchetto. Rimane solamente un androide che però perde la spada per una ferita che gli provochi al polso. Gli prendi la spada e lo colpisci con questa, per lui non c'è più scampo! «Date ai nemici ciò che è loro!» dici al pubblico che era nell'osteria alludendo al fatto che non hai nemmeno sporcato la tua spada e tutti li hai uccisi con le loro armi. Molti sono entusiasti della tua bravura e decidono di arruolarsi. 10 persone si sono arruolate e ora se hai già un vascello vai al **74**, altrimenti torna all'**1**.

## 49

Prendi il libro tascabile e ti metti a leggerlo per far passare il tempo che in prigione non passa mai. Il libro è molto bello e divertente tanto che ogni tanto scoppi a ridere e quando questo succede gli androidi si voltano e ti controllano per un po'. Questi ultimi non capiscono le tue intenzioni e pensano che tu voglia tender loro una trappola per riuscire a fuggire, visto che non hanno la minima idea di cosa sia un libro

e cosa voglia dire leggere. Dopo un oretta gli androidi ti si avvicinano incuriositi entrando addirittura nella tua cella. Tu insegni loro un po' brevemente come leggere e loro si mettono a leggere il libro. Ora che sono così intensamente distratti togli loro le chiavi delle celle, li ammanetti, li imbavagli, ti riprendi il libro e li chiudi in cella. Però pensi ad un alto piano per non farti scoprire subito: metti degli oggetti sotto le coperte del tuo letto per far credere che sei ancora là, poi chiudi la tua cella e apri quella del prigioniero di fronte a te. Ci metti gli androidi, fai fuggire il prigioniero e richiudi la cella. I due androidi stupiti non hanno ancora capito cosa sta succedendo. Ora per fuggire che direzione prendi?

Vai a destra fino al **151**;

Vai a sinistra al **70**;

Vai al centro al **19**.

## 50

Dopo neanche una giornata di navigazione incontri un vascello androide. Cosa fai: Lo affronti (vai all'**87**) o fuggi (vai al **155**). Esso ha già visto la tua bandiera e quindi non puoi più calarla.

## 51

«Io nel frattempo...bla,bla, bla...». «Sad, ne parliamo dopo, ok? Ora devi scappare prima che ti scoprano gli androidi» Ugolino ti apre la porta della cella e se ne va. Ci sono tre corridoi: uno che va a destra, uno che va a sinistra e uno centrale. Quale scegli?

Quello di sinistra andando al **19**, quello di destra andando al **151** o quello centrale andando al **70**.

## 52

Il viaggio prosegue normalmente fino a quando entri nella zona pericolosa. All'inizio non succede niente di anomalo, ma poi si incomincia a sentire un canto melodioso e bellissimo. All'orizzonte appare un asteroide con un praticello e dei fiori sopra. Distese sopra il prato ci sono delle bellissime sirene metà donna metà pesce, che cantano: "Sad Frog, vieni da noi, ti faremo conoscere i metodi per sconfiggere Du' Buste, dai vieni tu che sei il più forte dei marziani, ti daremo la conoscenza..." Tu non riesci più a resistere e, attratto come i tuoi compagni dalle sirene ti avvicini all'asteroide. Se hai l'indizio K vai all'**89** altrimenti vai al **33**.

## 53

Partenza! Dopo 9 giorni e mezzo di viaggio non è successo niente di particolare ed arrivi in vista di Ugeanei, la città di cui parlavi prima, e, con la bandiera di Du' Buste approdi all'astroporto. Se hai 300 monete o più vai al **25** a comprare rifornimenti. Se non hai abbastanza monete vai al **47** e continua il tuo viaggio.

## 54

Ritorni in cella e pensi che la tua vita è stata troppo breve e che non è giusto che

finisca così presto per volere di un dittatore, anzi di una dittatrice. Ripensi all'infanzia nel tuo villaggio e ricordi il tuo amico Ugolino, un corvo, la tua migliore amica nonché unico amore Federica, una cavalla marroncino chiaro, che era innamorata di Carlo, un ghepardo. Ritornando a Ugolino, lui era tuo vicino di casa e tuo compagno di scorribande nei frutteti. Ora tutto questo non c'è più, è finito bruscamente per volere di una persona e tu ti vendicherai. Scoppi in lacrime, facendo girare gli androidi, non per la tristezza, ma perché hai notato una cosa laggiù che ti fa sperare... vai al **137**

## 55

Nell'osteria ci sono quattro dipendenti che lavorano sodo. Tu vai la dove ora stanno lavando i piatti e i molti bicchieri. Li osservi per un po', seduto vicino alla porta e a poco a poco incominci a parlar loro. Ottimi argomenti per rompere il ghiaccio sono il meteo e la politica, ma, essendo in una dittatura, la politica non è un argomento possibile. cominci a parlare di meteo: «...bella giornata...più calda del solito...non ci sono più le mezze stagioni...dovrebbe piovere un po' di più...il meteo dà pioggia per sabato mattina...ecc.ecc.». Poi chiedi loro se il lavoro è difficile, se è ben retribuito, se al loro piace... Da questo argomento passi abilmente al tuo scopo: «Se vi chiedessero di arruolarvi contro Du' Buste cosa rispondereste?» Pronunci questa frase senza timore, con sicurezza e naturalezza. I dipendenti ci pensano un po' su dicendo: «...ma non è pericoloso?...ma si guadagna abbastanza?...si mangia bene?... il guadagno però non è sicuro e c'è la probabilità di morire... mia figlia e mia moglie saranno ricercate dagli androidi per essere "innerovate"...se ci scoprono...se le navi di Du' Buste distruggono la nostra... se Du' Buste ci manda un esercito alle calcagna...». Tu rispondi a tutto cercando di sminuire la potenza militare di Du' Buste, ma i dipendenti sono troppo scettici, poi all'osteria guadagnano bene e hanno delle famiglie, quindi decidono di non arruolarsi. Tu ora puoi tornare all'**1**.

## 56

Purtroppo puoi parlare con la ragazza solo se hai l'indizio S. Se ce l'hai va al **97**, altrimenti allontanati al **91**.

## 57

Con il tuo arco colpisci la toarca e la metti fuori combattimento. L'attapa è più resistente e ti ci vogliono tre frecce per toglierla dai piedi. Con il dunibo è più complicato e non trovando niente di buono gli scagli una sedia addosso. Sei salvo e scrivi un biglietto che metti sulla scrivania di Du' Buste. Sopra ci scrivi:

«X Du' Buste

ho trovato molti difetti nelle nuove reclute.

Firmato      Sad Frog»

Ora vai al **98**.

## 58

Entri nell'osteria e l'aria si fa accogliente ed ospitale. Ti siedi ad un tavolo con delle

persone che stanno giocando a carte e ti unisci loro. Non giocano soldi, ma buoni sconto dell'osteria. Tu non avendo nessun buono sconto compri un pacchetto di noccioline e lo metti in gioco. Fai molte partite, ma alla fine ti ritrovi sempre con il tuo pacchetto di noccioline. Ti metti a sgranocchiarle con calma e noti che sono molto buone. Dimenticavo... togli 1 moneta per le noccioline. Saluti i giocatori e vai all'**82**.

## 59

La sera stessa approdi, non visto, poco distante dal villaggio. Organizzi il tuo piccolo esercito all'assalto. Dopo poche ore ti presenti davanti alla porta delle mura e chiedi che si arrendano, se non vogliono essere distrutti. Tutti ti rispondono con una risata fragorosa e ti senti un po' stupido. Comandi ugualmente l'attacco. Gli arcieri incominciano a tirare frecce contro le persone sotto tiro. I soldati con le armi bianche appoggiano le scale alle mura e incominciano a salire indisturbati. Tutta questa calma irreale ti mette paura e mentre guidi dentro la città l'esercito ti chiede: « Dov'è finito l'esercito? ». Non l'avessi mai detto! Entrando nella piazza principale trovi un esercito immenso, pensi che per poter vincere ognuno dei tuoi dovrebbe uccidere quindici avversari. Il combattimento inizia, ma i tuoi compagni sono subito sopraffatti dagli avversari e tu stesso ti trovi contro venti avversari. Anche se sei uno dei migliori spadaccini della galassia in questi casi non puoi fare molto, pur troppo. Ne ammazzi una decina, ma poi per le ferite ricevute svieni e dopo poco muori trafitto da una freccia vagante.

Fine

## 60

Apri la porta e, dopo aver dato un'occhiatina, entri. Ti accorgi di essere nell'ufficio di Du' Buste che però ora non c'è. In compenso trovi tre nuovi tipi di reclute: un "dunibo" che è a forma di budino al cioccolato e lancia pezzi di se stesso contro gli avversari, una "toarca" che è una carota che lancia dardi con il ciuffetto, ad una velocità spaventosa e un'"attapa" che somiglia ad una patata e si auto catapulta addosso al nemico. Le reclute si accorgono di te. Se vuoi combatterle con le armi vai al **7**, se invece vuoi combattere senza armi vai al **27**, se invece hai l'indizio H vai al **57**.

## 61

L'osteria non è molto affollata perché essendo un giorno lavorativo sono tutti a lavorare tranne i disoccupati e i pensionati. All'interno dell'osteria ci sono una decina di tavolini rotondi con tre sedie ognuno. L'oste é addormentato dietro al bancone, egli é un uomo grassottello più largo che alto e ha un paio di occhiali piccoli e tondi appoggiati sul naso. Senti però ora giungere due poliziotti-androidi e ti devi nascondere. Che fai?

Ti nascondi dietro al bancone. Vai al **69**.

Ti nascondi sotto ad un tavolo. Vai al **4**.

Ti nascondi dietro la porta e quando entreranno sguainerai la tua sciabola per farli

fuori. Vai all' **88**.

## **62**

Il giudice decide che "l'innerovazione" sarà eseguita all'alba di domani. Tu, tristemente ritorni in cella e pensi a come fuggire. Se hai l'indizio A vai al **64**, se hai quello B al **46**, se hai quello C al **49** e se invece non ne hai nessuno vai al **54**.

## **63**

Gimpy è un luogo poco distante da Ueeganisoirs, ma il paesaggio cambia completamente: dalla città alla campagna. Gimpy è sempre controllata da una pattuglia di androidi, ma mai di più. Gli abitanti sono stufo di Du' Buste e potrai trovare nuove reclute. Inoltre tutto quello che viene prodotto in più ogni mese viene portato ad Ueeganisoirs, quindi puoi interrompere le comunicazioni per impossessarti della città o intercettarle per far credere che tutto vada bene. Altrimenti ti troveresti con quasi tutti gli androidi di Ueeganisoirs addosso. Cosa decidi: intercetti le comunicazioni andando al **82** o le togli andando al **160**?

## **64**

Ciao! Lo sai cosa hai appena fatto? Hai affermato di aver trovato l'indizio A. In quale libro? È semplice: in nessuno, perché l'indizio A non è mai esistito e penso che non esisterà mai. Tu sei caduto in questo trabocchetto come una pera cotta. Questo paragrafo è stato fatto per abbindolare i cattivi lettori che vogliono ottenere il loro scopo anche dicendo di aver preso indizi mai esistiti, questo perché credono di non potercela fare. Potevo farti ricominciare tutto da capo, però ti do un consiglio: per divertirti in questo racconto gioco non devi per forza finire bene la storia, perché al massimo se finisci male puoi fare altre scelte e scoprire nuovi paragrafi. Ora vedi di tornare al **12** e di non barare più. In bocca al lupo per la continuazione.

## **65**

Cautamente imbavagli e leghi l'androide e lo metti a dormire nel ripostiglio, che chiudi a chiave. Ci metterà un po' ad accorgersene e gli altri altro tempo per liberarlo. Adesso cancelli tutti i filmati che ti riguardano e giri tutte le telecamere verso il muro in modo che non ti possano più filmare. Cerchi altro nella stanza e trovi un pallone bucato, tre figurine ed un block-notes. Segni gli indizi L, N ed O. Ora vai al **98**.

## **66**

Ovunque in città si parla dello spettacolo di Leena, la danzatrice Hawaiana più brava della galassia. Vai dal bigliettaio e paghi le due monete che servono per il biglietto e prendi posto nel tendone. Dopo dieci minuti inizia lo spettacolo ed una ragazza di 35 anni circa entra nel centro del tendone. Esegue sette danze diverse e tu applaudi calorosamente ciascuna di esse perché trovi che danzi veramente bene. Dopo mezz'ora lo spettacolo è finito e vai al **156** per decidere dove andare.

## 67

Il tuo vascello volante si alza in volo e si allontana da Ueeganisoirs indisturbato. Tu sei in cabina e stai consultando le carte per decidere dove andare. Pensi di non poter andare subito nei punti più frequentati dai vascelli di Du' Buste carichi di merci perché saranno troppi nelle vicinanze e anche ben armati, cosa che non si può dire del tuo vascello. Decidi che inizialmente vagherai un po' di qua e un po' di là, senza rimanere troppo in ogni posto e starai in luoghi poco frequentati da androidi & co. Esponi le tue idee all'equipaggio che propone dei luoghi dove dirigersi:

villaggio Horte (il tuo villaggio natale) su Marte;

villaggio Exu (proposto da un soldato) su Marte;

villaggio Sarre (proposto da un cuoco) sulla Terra;

villaggio Yug (proposto da un mozzo) su Marte;

villaggio Gimpy (proposto da tre soldati) su Marte;

villaggio Azimbù (proposto dal timoniere, da un mozzo e da un cuoco) su Marte.

La scelta finale tocca a te:

vai al villaggio Horte (**134**), al villaggio Exu (**22**), al villaggio Sarre (**141**), al villaggio Yug (**73**), al villaggio Gimpy (**63**) o al villaggio Azimbù (**34**)?

## 68

Grazie a quel manifesto ben 20 persone si arruolano soltanto il primo giorno. Hai anche la certezza che quelle 20 persone ti saranno fedeli. Tu e il tipografo siete al settimo cielo e decidete che quando tu avrai un vascello andrai a depredare le navi e nel frattempo il tipografo raccoglierà i fondi e le nuove reclute e preparerà queste ultime per quando serviranno. Segna l'indizio G sulla tua tabella. Ora se hai un vascello vai al **74**, altrimenti torna all'**1** e cerca di acquistarlo.

## 69

Mentre salti dietro il bancone fai un fracasso tremendo che sveglia l'oste. Egli salta in preda allo spavento e urla: "Aiuto! Aiuto!". Cerchi di calmarlo, ma è troppo tardi: gli androidi-poliziotto si sono accorti della tua presenza.

Se pensi di sguainare la tua sciabola e combatterli vai al **48**;

se pensi di fuggire vai al **72**;

se pensi di far finta di niente sperando che i due androidi-poliziotto non ti conoscano come nemico di Du' Buste vai al **144**.

## 70

Corri verso una porta che è al centro, la apri ed entri in un altro corridoio simile a quello di prima, ma senza celle e prigionieri. Di lato ci sono, ogni tanto, delle porte e degli armadietti. Forse puoi trovare qualcosa di interessante. Cerchi negli armadietti e guardi le stanze delle porte andando al **76** o prosegui dritto verso il fondo del corridoio andando velocemente all'**11** o torni indietro andando al **158**.

## 71

Cammini per la strada e fermi ogni tanto qualche persona, ma la gente ha paura di farsi vedere che chiacchiera con te; infatti se arrivasse un poliziotto-androide

condannerebbe all'innerovazione anche lui. Però riesci comunque ad arruolare 2 fratelli gemelli biondi, con gli occhi azzurri e alti. Se con i due gemelli arrivi a nove persone arruolate o più e hai già un vascello vai al **74** altrimenti vai all'**1** e continua a cercare quello che ti manca.

## 72

Ritorni al di là del balcone e fuggi più veloce che puoi passando davanti agli androidi che subito partono al tuo inseguimento. Acceleri veloce che puoi, ma non puoi competere in velocità con due androidi che grazie ai loro astro pattini a rotelle a energia solare vanno veloci come Aienegu, il campione del sistema solare di 100 metri.

Quindi svoltando l'angolo ti nascondi dentro una casa approfittando della finestra aperta. Gli androidi fortunatamente non ti vedono e tu salendo sul tetto dalla soffitta della casa li cerchi senza farti vedere. Devi ucciderli se no propagheranno l'allarme e ci saranno migliaia di androidi sulle tue tracce. Finalmente li scorgi e li segui per un po' pensando a come farli fuori. Fortunatamente su un tetto (li stai seguendo da un tetto all'altro) trovi un deposito di armi e prendi un arco con un "dispensatore automatico di frecce" che ha frecce illimitate perché le ordina su martenet. Segna l'indizio H. Riprendi ora la corsa dietro agli androidi e li precedi in una via. Prendi la mira, la freccia parte e colpisce un androide che stramazza al suolo. Il secondo androide si gira verso di te, ma non ha il tempo di reagire perché anche lui viene trafitto dalla tua freccia. Scendi dal tetto e nascondi i due cadaveri in un bidone della spazzatura dopo aver controllato che non avessero soldi con loro. Ora torna all'**1**.

## 73

Yug: un ottimo luogo per i commercianti, centro di tutti i commerci di Marte, Yug è un paese abbastanza ricco e non troppo legato a Du' Buste. Di solito dalle parti di Yug c'è sempre qualche battello di Du' Buste, ma poca cosa. Se vuoi attaccare i carichi con le merci per guadagnare non infliggerai molte perdite a Du' Buste, invece attaccando un vascello di Du' Buste con sopra i soldati ci guadagnerai meno, ma infliggerai più danni alla tua nemica. Devi tener conto però che sei poco armato e poco equipaggiato ed attaccare i vascelli di Du' Buste sarà un po' pericoloso. Ti tocca una scelta:

andrai a cercare i vascelli commerciali (vai al **81**) o quelli di Du' Buste (vai al **120**)

## 74

Finalmente hai sia l'equipaggio sia un vascello e con i tuoi neo-arruolati carichi le provviste e le poche armi sul vascello. Grazie ad una colletta siete riusciti a comprare due cannoni, che però per il problema degli scudi antiproiettile possono colpire solo la nave avversaria e non l'equipaggio, scudi antiproiettile per tutti, quattro o cinque spade e delle provviste per un mese. Sei contento di poter finalmente partire e fare il pirata, come il terribile Sandokan negli affascinanti libri di Emilio Salgari. Come comandante del vascello decidi le regole principali da tenere a bordo e dividi l'equipaggio in artiglieri, mozzi, soldati, cuochi e timonieri. Inoltre decidi la



spartizione di bottino che sarà per tutti uguale, tranne per te che riceverai di più perché sei tu che devi comprare l'equipaggiamento, non l'equipaggio. Quindi arrivi alla decisione che un terzo del bottino sarà tuo, il resto sarà diviso in parti uguali con una piccola aggiunta ai soldati che andranno all'assalto, per la pericolosità del loro compito.

Le regole principali che vigono ora sulla nave sono:

- ⌘ Tutto il bottino va messo nella cabina del comandante per essere diviso, chi verrà trovato con una parte di bottino che non è stata depositata in cabina verrà punito con venti giorni di prigione e lavori forzati
- ⌘ Il cibo va diviso in parti uguali e ognuno mangerà le stesse cose e nella stessa quantità degli altri
- ⌘ é severamente vietato azzuffarsi, picchiarsi o fare rissa sulla nave. Chi verrà colto in flagrante verrà punito con 40 giorni di prigione e lavori forzati.
- ⌘ In caso di incendio o di altri pericoli per la nave tutti al suono della campana (tre rintocchi veloci) dovranno correre sul ponte e aspettare i comandi del capitano, qualunque cosa stiano facendo
- ⌘ é vietato giocare d'azzardo e barare al gioco, chi verrà colto in flagrante sarà condannato a 10 giorni di prigione e 15 di lavori forzati.

Per lavori forzati si intende sostituire il lavoro di tutti i mozzi. Ora sei pronto a partire quindi vai al **67**

## 75

Urli: «Indietro tutta!» e la tua nave vira di cento ottanta gradi allontanandosi dalla nave avversaria. Per un po' va tutto bene, ma la nave androide guadagna sempre di più essendo più veloce della tua. Quando ti raggiungono ti abbordano e purtroppo uccidono molti tuoi compagni. La causa è probabilmente la sfiducia che ha infuso loro l'avviso di ritirata. Tu, dopo aver ucciso tantissimi androidi, cadi trafitto da una freccia che ti arriva in pieno petto. Cadendo a terra tutto si offusca e credi di vedere Du' Buste che ti ride in faccia, poi più niente. Mi dispiace, sei morto.  
"Fine"

## 76

Controlli tutti gli armadietti e tutte le porte, ma le porte sono tutte chiuse a chiave. Gli armadietti invece no, ma contengono poca roba: gli androidi che li usano ci mettono soprattutto le lettere delle fidanzate in modo da conservarle per benino. Per creare un po' di caos metti le lettere in altri armadietti di quelli originari. Poi prendi qualcosa che ti possa servire: tre spade, una bottiglietta di profumo (segna l'indizio M), due scudi antiproiettile, una pistola e 300 monete. Ora segna nelle note le spade, gli scudi, la pistola e le 300 monete. Cosa fai:

Prosegui lungo il corridoio andando all'**11** o torni davanti alla cella andando al **158**?

## 77

Dopo qualche giorno arrivi nelle vicinanze della zona pericolosa ed osservi quello che accade al suo interno. Per un po' non vedi niente, ma poi noti una nave fantasma

che ti si avvicina. Se hai l'indizio J vai al **18**, altrimenti continua a leggere.  
La nave abbandonata dai proprietari vaga senza una meta e tu, dopo averla esplorata e legata alla tua nave capisci che una parte di quello che è successo: un avvenimento improvviso ed inaspettato ha fatto abbandonare ogni occupazione all'equipaggio. L'avvenimento deve essere stato molto importante perché anche due feriti hanno abbandonato la nave benché feriti gravemente.. Allo stesso tempo non è stata una cosa del tipo una tempesta, un mostro spaziale ecc. perché la nave non è per niente danneggiata. Decidi di andartene andando a Exu al **44** oppure di entrare e vedere che cosa c'è andando al **147** o infine di entrare, ma con l'indizio K andando al **126**?

## 78

Svegli l'androide, ma questo quando ti vede si mette a urlare con la conseguenza di attirare gli altri androidi. Preso alla sprovvista muori senza neanche il tempo di difenderti. Mi dispiace.  
"Fine"

## 79

L'equipaggio si arrende immediatamente perché tiene molto al suo capitano. Il bottino non è molto, solo 200 monete perché la loro nave ormai è inutilizzabile a causa dei colpi subiti. Quindi, dopo aver mandato via l'equipaggio ambientalista con una scialuppa, dai fuoco alle polveri e distruggi così la nave. Vai al **142**.

## 80

Ti dirigi verso il castello passando davanti al cimitero e salendo un bel po' di scalini. Arrivi, fai il biglietto e vieni informato che il gruppo guidato sta per partire. Ti aggiungi ad esso e segui la guida che ti spiega le stanze, mobili e quadri compresi. In un quadro tra la folla dipinta c'è pure il dittatore che governò lo stato a cui apparteneva Sarre prima che l'Europa si unisse completamente come repubblica federale. Dopo un po' entri in una stanza splendida con tantissime corna di stambecchi e camosci appese alle pareti e al soffitto tutt'al più disposte a "S". La "S" era la lettera iniziale del nome della famiglia reale. La visita ti entusiasma tanto, ma purtroppo tutto finisce prima o poi. Finita la visita ti dirigi verso il parco del castello dove ti siedi sull'erba pensando a quanto è bello il mondo senza Du' Buste. Ora vai al **91** per dirigerti altrove.

## 81

Incontri presto un vascello commerciale che ti cannoneggia appena sei a tiro. Tu rispondi cannoneggiandolo a tua volta e avvicinandoti a lui con il vascello. Quando gli sei abbastanza vicino gli lanci i grappini e guidi il tuo piccolo esercito sul ponte avversario. Il vascello commerciale ha un esercito superiore al tuo per numero ed equipaggiamento, ma questo non ti spaventa. Con la sciabola cominci a tirare fendenti a destra e a manca ed ordini ai tuoi soldati di restare compatti. Ad un certo punto ti viene un'idea: fai indietreggiare il tuo esercito facendo finta di ritirarti, ma poco dopo contrattacchi. L'esercito avversario si sparpaglia e tu li isoli combattendoli

uno ad uno. Quando la battaglia per gli altri è ormai persa il loro capitano si arrende ed ammaina la bandiera. Tu, non essendo crudele, gli prometti che li scaricherai a terra vicino ad una città ed ordini ad i tuoi compagni di cercare ogni cosa che possa servire. In totale hai appena guadagnato 1300 monete grazie alle merci ed ai soldi in generale e 500 grazie alla vendita del vascello. Segna sulle note 1800 monete. Vai al **138**.

## 82

Intercetti le comunicazioni e fai credere agli androidi che vada tutto bene. Nel frattempo ti diverti in città, assoldi 35 nuove reclute e ricevi molte armi. In più ti regalano 700 monete. Ora se vuoi fare qualcosa in città continua a leggere, altrimenti vai al **14**. La cittadina è molto bella e ricca di luoghi affascinanti. Puoi scegliere di andare:

a vedere le cascate andando al **112**, a vedere le gare di abbuffata andando al **146**, a vedere la figlia del sindaco, di cui dicono sia bellissima andando al **130** o al bar andando al **58**. Vuoi andare in un altro posto andando al **113**.

## 83

Il negozio del tipografo è sobrio e l'insegna vecchia e decadente. Entri dentro e saluti cordialmente il tipografo, un anziano signore barbuto che assomiglia un po' a mago Merlino. Sui muri della tipografia ci sono appesi vari tipi di volantini pubblicitari. L'unica stanza del negozio è molto vuota perché è occupata solamente dal bancone del tipografo, dalla sedia su cui è seduto il tipografo, da una sedia per gli ospiti e dagli esempi di volantini appesi alle pareti.

Ora devi scegliere se:

chiedere informazioni al tipografo andando all' **86**;

chiedere aiuto al tipografo spiegando la tua situazione andando fino al **99**.

## 84

Apri la porta arancione e capisci il motivo della freccia sulla porta: è la stanza dove tengono le armi. Trovi delle armi che ti possono servire. Segna l'indizio I. Ora cosa fai?

Continui a cercare cose che ti possano interessare (vai al **35**) o esci dalla stanza (vai al **98**).

## 85

Vai a vedere più da vicino le macerie di casa tua e scoppi in lacrime quando vedi il lago dove sei nato. Infatti la tua casa era provvista di un giardino e un laghetto. Sei molto triste e ti ritornano in mente gli ultimi attimi della vita del villaggio Horte. Ti rivedi a giocare con Ugolino ai pirati quando un compaesano viene trafitto alla gola con una freccia e orde di androidi escono dalla boscaglia urlando e uccidendo. Tu non riesci a fare niente e corri verso casa, ma trovi ad ostruirti la strada il cadavere dei tuoi genitori. A quella vista svieni. Gli androidi, vedendoti per terra con del sangue addosso ti credettero morto, ma il sangue non era tuo. Quando ti svegliasti era tutto

finito e dopo un pianto liberatorio seppellisti tutti i cadaveri. Torni alla realtà andando al **96**.

## **86**

Il tipografo ti spiega che ci sono vari tipi di volantini pubblicitari: c'è il volantino micro da lanciare a migliaia da un vascello volante. Però tu pensi che così i poliziotti androidi che pattugliano la città ti potranno beccare facilmente all'indirizzo che indicherai sul volantino. Poi c'è il volantone che è il normale cartellone pubblicitario da appiccicare ad un muro, ma anche questo pensi che è di troppo facile intercettazione. Infine c'è il mega volantone che va attaccato ad un vascello volante in modo che svolazzi al suo seguito quando vola. Purtroppo anche questo non può esserti utile, forse il viaggio qui in tipografia è stato inutile... Spieghi cautamente al tipografo che questi volantini sono tutti di facile intercettazione e quindi non fanno per te. Allora lui ti dice che ha appena inventato un nuovo tipo di volantino che fa al caso tuo. Vai al **99**.

## **87**

Il nemico comincia a cannoneggiarti e tu rispondi volentieri. Ti avvicini sempre di più finché lanci i grappini e sali all'arrembaggio. Con la tua sciabola ammazzi gli androidi che ti capitano a tiro difendendo anche i tuoi soldati. Ad un certo punto senti un sibilo dietro alle tue spalle, quando l'oggetto lanciato ti si avvicina alla testa cambia bruscamente di direzione e ti atterra davanti ai piedi. È un pugnale lanciato da un androide, tu glielo restituisci in piena gola ricambiandogli la cortesia. Ad un certo punto arriva un androide enorme e tu essendo il più valente dell'equipaggio ti pari davanti a lui e schivi scherzando tutti i colpi che cerca di infliggerti con la sua immensa clava. Lui si infuria sempre di più man mano che scherzi e alla fine lo uccidi con un unico colpo inferto alla pancia. La battaglia è vinta e guadagni 2000 monete e guadagni presso il tuo equipaggio il soprannome di uccisore di giganti. Continua la navigazione al **92**.

## **88**

Sguaini la tua sciabola e ti nascondi dietro alla porta. Nel frattempo i due androidi – poliziotto entrano e tu, per non essere vile attaccandoli di sorpresa, urli: "In guardia!" e salti davanti a loro. Loro tirano fuori le loro spade di servizio e uno dei due para al pelo il colpo che tu avevi diretto a lui. Il secondo androide ti spara, ma tu hai lo scudo antiproiettile e il colpo non ha effetto. Nel frattempo lo attacchi e gli ferisci la mano che lascia cadere la pistola. Ti giri appena in tempo per parare il colpo che l'altro androide ti rivolge. Ti accorgi che l'androide con la mano ferita ti è venuto vicino e, senza girarti, gli fai lo sgambetto e lui vola per terra perdendo la spada che nel frattempo aveva impugnato. L'androide sano ti attacca e tu schivi per poco . Buttandoti per terra raccogli la spada dell'androide ferito e, rialzandoti la lanci contro il proprietario che si era appena rialzato. Quello non fa in tempo a reagire e la riceve in pieno petto. L'androide sano impegna furiosamente la lotta contro di te. Tu, bravo spadaccino, lo disarmi facilmente e lo colpisci alla testa. Credi che ora la lotta sia

finita, ma ti sbagli perché l'androide che aveva ricevuto la spada in petto si è rialzato. Anche se mezzo morto ti avrebbe ucciso se non fosse stato per un cliente che è intervenuto in tuo aiuto ammazzandolo. Lo ringrazi e gli chiedi se vuole arruolarsi e lui accetta volentieri, anche quasi tutti i clienti dell'osteria che erano presenti al momento dell'accaduto si arruolano. Tu dici: "caspita, non credevo di arruolare 12 persone solo qui!" dici agli arruolati di andare al porto e di aspettarti. Segna l'indizio F e ora se hai già un battello vai al **74** altrimenti torna all'**1** e cerca di comprarlo.

## 89

Eri preparato all'idea della presenza delle sirene e quindi fai appena in tempo a metterti dei tappi nelle orecchie e farlo fare anche ai tuoi marinai. Approdi sull'asteroide e ti lanci addosso a una sirena che ti abbraccia e ti bacia per tre volte fino a quando ha fiato, dopo altri sei baci tira fuori un pugnale e fa per ucciderti, ma tu glielo sbalzi di mano e lo stesso fanno i tuoi compagni. Dopo aver legato tutte le sirene dici alla loro regina: «Ricordati di chi pose fine a queste vostre scelleratezze: Sad Frog». Poi una alla volta uccidi le sue compagne di queste infamie davanti ai suoi occhi. Tutte le cadono davanti e lei piange copiosamente, ma non ti lasci impressionare e continui a fare giustizia. La incateni quando tutte sono morte e le tagli la testa. Poi metti una pietra segnando la loro sconfitta e incastonando il cranio della regina e seppellisci i cadaveri davanti a questa pietra. Riparti con nuovo cibo, armi e 4000 monete. Segnale.  
Vai al **44**.

## 90

Tu fai issare la bandiera della salvaguardia dell'ambiente e incominci a cannoneggiare la nave avversaria. Dopo poco sei sul ponte avversario a combattere. Rotei la spada sopra la tua testa facendo cadere tre androidi con il cranio fracassato, poi tiri un fendente al primo avversario che hai trovato che lo riceve in pieno petto. Vedi che di fianco a te una donna del tuo equipaggio sta per avere la peggio in un combattimento contro un androide e, trapassandolo con la tua sciabola, glielo togli di mezzo. Lei per risposta ti salta addosso e ti da un bacio, facendoti diventare rosso. Continui a combattere facendo uccidere due androidi tra di loro semplicemente saltando sopra ad una corda facendoli scontrare. La battaglia volge dalla tua parte anche se hai perso qualche soldato e allora vai a vedere se nell'ufficio del capitano c'è Du' Buste. Vai al **123**.

## 91

Dove ti aggrada dirigerti?

A saccheggiare la città (**100**), all'osteria (**145**), al municipio (**162**), a fare una passeggiata (**2**), a visitare il castello (**80**), a rubare nelle case (**152**) o in un altro posto (**133**)?

## 92

Il viaggio continua per altri giorni, ma non trovi nessun vascello androide o

commerciale e arrivi a Sarre. A questo punto hai varie possibilità di svago: puoi attaccare la città al **100**, rubare nelle case al **152**, andare all'osteria al **145**, al municipio al **162**, a fare una passeggiata al **2**, a visitare il castello all'**80**. Infine puoi essere stufo della terra ed andartene al **133**.

### 93

Dopo altri due giorni arrivi a destinazione e appena atterrato vedi un'intera mandria di mucche e ti viene fame, ma ricordi l'ammonimento di Afrondhir e pensi che forse puoi trovare altro cibo. Dopo cinque giorni non trovi né Yug, né alcun tipo di cibo: cosa fai?

Decidi di mangiare le mucche (vai al **139**) o digiuni ancora (vai al **42**).

### 94

La gara inizia dopo dieci minuti di attesa e mangi tanto di quel cibo da sfamare un intero reggimento. Arrivi secondo, distrutto da tutto quel mangiare, il vincitore con le mille monete che ha vinto offre una pastiglia per digerire a tutti quelli che hanno partecipato. Ora che stai meglio vai all' **82**.

### 95

C'è tutto il consiglio riunito e vieni ammesso alla loro presenza. Il presidente del consiglio ti dice che hanno deciso che per il momento non si alleeranno con te, ma neanche con Du' Buste. Un po' scoraggiato te ne vai al **133** per cambiare posto.

### 96

Ora dove vuoi dirigerti?

Al cimitero (**114**), dalla maga indovina (**23**), davanti a casa tua (**85**), davanti a casa di Ugolino (**163**), davanti alla casa di Federica (**125**) o in un altro posto (**133**)?

### 97

La ragazza ti si avvicina e ti sussurra in un orecchio: «Tu una volta hai confuso il clone con la vera Du' Buste e sbagliando si impara. Io ti confiderò quindi il segreto per distinguere i cloni dall'originale. All'originale le fragole piacciono molto e nonostante tutto lei non potrà che leccarsi i baffi quando le farai vedere delle fragole. I cloni però non amano le fragole fino a questo punto e quindi non faranno questo gesto».

Ringrazi infinitamente la ragazza e decidi che, come stanno ora i fatti, tu hai compiuto abbastanza per questa volta e ti devi preparare per la prossima avventura che ti si profila già all'orizzonte. Congratulazioni!

Fine della seconda avventura

### 98

Sei davanti alle tre porte: quale apri?

La nera (vai al **60**)

La arancione (vai al **84**)

La blu (vai al **122**)

Torni indietro (vai al **158**).

## 99

Il tipografo ti mostra la sua invenzione che è un manifesto come il volantone (che si appiccica al muro ed è di circa 80 x 60 cm). Esso per i poliziotti-androidi o per i sostenitori di Du' Buste verrà visto come un normale manifesto pubblicitario, ma per le persone che sono contro Du' Buste verrà visto sotto il suo vero aspetto. Pensi che è un'ottima idea e dopo molto lavoro decidete quello da scrivere sopra la parte che sarà letta dai tuoi sostenitori. Quello che sarà scritto è questo:

**ATTENZIONE; DA NON LEGGERE AD ALTA VOCE!**

Questo manifesto lo puoi leggere solo tu e quelli che sono anti Du' Bustiani quindi per non destare sospetti leggilo nella mente e non riferirlo a nessuno prima di esserti accertato se lui riesce a leggerlo.

Sad Frog cerca volontari per una missione dedicata ad attaccare e depredare i carichi trasporto di Du' Buste. Abbiamo bisogno di voi! Se vuoi iscriverti vieni in tipografia (quella lungo il Ueegani) e dì al tipografo (quando sei sicuro che nessuno ti senta): "sono venuto/a qui per l'annuncio della tigre" ne una parola in più ne una in meno. Il tipografo ti dirà quando ripassare.

**GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.**

P.S. Il bottino delle varie azioni per depredare i carichi trasporto sarà spartito tra tutti i collaboratori.

Altrimenti il manifesto (per i Du' Bustiani) verrà visto come manifesto pubblicitario che pubblicizza la tipografia del tuo amico. Ora vai al **68**.

## 100

Sbarchi il tuo esercito e cominci a saccheggiare tutto. Entri nelle case e rubi tutto quello che puoi. Combatti non solo gli androidi, ma anche i paesani che si oppongono. Rubi per un'intera giornata e guadagni 30.000 monete. Stai tornando verso la nave quando davanti a te si piazza uno stregone con la barba lunga. Tu gli lanci molte frecce, ma quelle avvicinandosi a lui scompaiono, le spade anche. Lui fa roteare il suo bastone e i tuoi compagni colpiti spariscono. Rimasto solo sei faccia a faccia con lui, lui ti avvicina una mano e ti strangola. Urla: «Non dovevate farlo!» e scompare.

Sei morto.

"Fine"

## 101

Il parco di Exu è molto bello e curato e molta gente vi passeggia spesso. È molto grande e i fiori e gli alberi non mancano. Vi entri e incominci a passare seguendo la stradina. Dopo un po' ti siedi su una panchina a riposarti e noti un bambino che, disperato, cerca di riprendersi la barchetta che è finita in mezzo allo stagno. Però non sa nuotare e sta affogando. Subito ti lanci in acqua, prendi il bambino e la barchetta e li riporti a terra. Il bambino ti ringrazia e quelli che hanno visto la scena ti

applaudiscono. Il bambino ti propone di giocare con lui e tu accetti. Giocate prima con le barchette facendo una gara, poi a nascondino e agli indovinelli. Dopo un po' il bambino ti saluta perché deve andare a casa a fare i compiti. Anche per te si è fatto un po' tardi. Vai al **156** per scegliere un altro posto dove andare.

### **102**

Prima di arrivare a portata di grappini la nave androide con i segnali navali ti dice: «Finalmente! Era da un po' che aspettavamo». Deduci che stanno aspettando una nave androide e che devi fare presto per non essere preso tra due fuochi. Salti velocemente all'arrembaggio e conquisti la nave. L'altra arriva appena hai finito e ingaggi di nuovo un terribile combattimento. Vinci anche gli altri e guadagni in totale 3320 monete. Segnale e vai al **138**.

### **103**

Continui a restare senza bandiera, ma vai all'arrembaggio ugualmente, combattendo con vigore. Gli androidi che ti si trovano davanti muoiono grazie ai tuoi attacchi che non risparmiano nessuno. Essendo te il migliore spadaccino della galassia dopo Du' Buste quasi nessuno riesce a tenerti testa per più di un minuto. Trovi comunque su questa nave uno di quei pochi e te ne accorgi combattendoci. Tu inizialmente lo attacchi con un affondo che quello para con una torsione del polso, poi ti contrattacca, ma tu pari facilmente. La situazione si sblocca dopo cinque minuti quando lui facendoti un affondo alla tua destra, indietreggi con quel piede, passi la spada alla mano sinistra e, prima che lui ritorni dall'affondo non riuscito lo passi da parte a parte con la spada nella mano sinistra. La battaglia è ormai finita, pulisci la tua sciabola sul vestito di un morto e vai verso la cabina del capitano, sperando nella presenza di Du' Buste. Vai al **123**.

### **104**

Vai dall'oste e chiedi semplicemente se ha bisogno di un altro aiutante in cucina per qualche mese. Lui ci pensa un po' poi dice: «SI! Certamente perché proprio tra pochi giorni la moglie di un mio dipendente partorirà una femminuccia e allora lui si è preso tre mesi di ferie». Tu sei contento e chiedi all'oste quando potrai cominciare. L'oste risponde: «Anche subito se vuoi», tu allora vieni accompagnato dall'oste in cucina e vieni presentato al dipendente che sostituirai. Quest'ultimo ti insegnerà per i primi giorni il lavoro poi dopo toccherà a te svolgerlo al posto suo. I primi giorni il dipendente ti spiega che devi lavare i piatti, controllare che sul bancone le bottiglie di vino e liquori non siano finite, andare a buttare la spazzatura, controllare i fornelli, controllare le forniture di cibo e di bevande infine fare il cameriere a mezzogiorno e all'ora di cena. Questo lavoro non è pesante, ma ben retribuito: 60 monete al mese! Poi ogni tanto qualche ricco cliente ti dà una bella mancia. Lavori otto ore al giorno, ma non sono pesanti, fai i turni con i tuoi colleghi: un giorno due fanno il turno dalle 8 alle 16 e gli altri due dalle 15 alle 23. Il giorno dopo si invertono i ruoli. Il tempo passa velocemente quando ci si diverte e il terzo mese del tuo lavoro nonché ultimo arriva e finisce. Ora l'oste ti paga lo stipendio, perché avevi chiesto te che ti fosse



dato tutto alla fine dei tre mesi. Hai guadagnato 300 monete tra mance e stipendio. Ora puoi tornare all' **1**

### 105

«Guardie, c'è un intruso, arrestatelo!». Due androidi accorrono subito e sbattono in cella Ugolino, o chi per lui, e dicono: «Che bello domani ci sarà una duplice innerovazione!».

L'alba arriva presto e dieci androidi vengono a prendervi. Dopo un po' giungete in un cortile dove è stata posizionata la macchina innerovatrice. Vi posizionate uno da una parte e uno dall'altra del campo. Insieme con una cinquantina di androidi c'è Du' Buste che osserva la scena. Le urla: «Tu mi ucciderai, ma i miei ideali non moriranno e ben presto anche tu verrai deposta come tutti i tiranni. Ora uccidimi pure se vuoi, ma sappi che quando io morirò i miei compagni avranno un motivo in più per combattere e quando ti deporranno ricorderai le parole di Sad Frog, patriota morto per la libertà!». Un androide preme la leva del macchinario e tu e Ugolino in un nanosecondo vi decompone restando solo un mucchio di cenere che viene subito spazzata via da una folata di vento. Du' Buste esclama: «Ricordati che sei cenere e cenere ritornerai!» e scoppia in una risata malefica. La tua avventura è terminata. "Fine"

### 106

Tagli i contatti, ma gli androidi non ricevendo risposte dai messaggeri si preoccupano e ne mandano altri. Continuando a non ricevere più informazioni si preoccupano e mandano cento androidi a controllare cosa succede. Tu li uccidi con molta difficoltà e molte perdite, ma dopo un po' mandano altri duecento androidi ai quali non puoi resistere. Se può consolarti ti dico che sei morto in battaglia e valorosamente: attorniato da centinaia di androidi non ti sei arreso e ne hai uccisi sei, ma uno dei rimanenti ti ha colpito alle spalle trafiggendoti da parte a parte. "Fine"

### 107

«Stupido androide, non mi inganni con i tuoi stupidi giochetti; tu non sei Ugolino!» è la tua risposta. Ugolino o chi per lui ti implora di credergli, ma tu non lo vuoi fare. «Non ti ricordi di me, sono Ugolino, da piccoli giocavamo sempre insieme e...» Ugolino si blocca di colpo, sfoderando un sorriso a trentadue denti. «Ah ora mi dovrai credere-prosegue Ugolino-C'è una cosa che solo io so e che non diresti a nessuno». «Qual'è?» è la tua risposta. «Il nascondiglio segreto, dove mettemmo le nostre cose più preziose, che è una scatola a tenuta stagna nel laghetto del mio giardino». «Shhhh! Non vorrai gridarlo a tutti, amico mio!». Vi abbracciate contenti di esservi ritrovati vivi e Ugolino ti fa uscire. «Ora scappa, non è il momento di chiacchierare, gli androidi potrebbero tornare da un momento all'altro» ti dice lui. «Ciao a presto!» gli rispondi e lui dopo averti salutato con un cenno del capo se ne va correndo e tu rimani solo. Ci sono tre corridoi, quale vuoi usare? Quello a destra (vai al **151**)

Quello centrale (vai al **70**)  
Quello a sinistra (vai al **19**).

### **108**

«Ehi cos'hai fatto da quando non ci vediamo?» «Non ora Sad, prima scappa, poi avremo tempo di parlare, tra poco gli androidi scopriranno l'accaduto e tu dovrai essere fuori di qui» Ugolino ti apre la porta della cella e, dopo averti salutato, se ne va. Ci sono tre corridoi: uno a destra, uno a sinistra e uno al centro.  
Se prendi quello a sinistra vai al **19**, se prendi quello a destra vai al **151**, se invece prendi quello centrale vai al **70**.

### **109**

Prosegui dritto per un po', ma poi una grata ti si chiude alle spalle e rimani imprigionato. Non puoi fuggire in nessun modo e muori di fame.  
Sei morto, mi dispiace.  
"Fine"

### **110**

Lasci le vele e prosegui velocemente, cambiando le vele con quelle di scorta e riparando quelle logore ogni mezza giornata. In un giorno riesci a uscire dalla tempesta. Le vele sono tutte rattoppate e non sembrano un granché. Procedi con la tua navigazione verso Horte andando al **29**.

### **111**

Tu ti rifiuti di pagare a rate e non dopo un anno perché preferisci tenerti un po' di soldi e pagare poi con i guadagni degli abordaggi. Il capo cantiere è una testa di rapa e non ne vuole sapere. Tu allora lo minacci dicendo che lo ucciderai se non farà questo. Lui arrabbiato chiama per soccorrerlo tre androidi, che passavano di lì. Tu ne uccidi uno e scappi. Gli altri due ti acciuffano e ti mandano, dopo averti ammanettato, in tribunale per decidere la tua sorte. Vai al **12**

### **112**

Ti incammini lungo una stradina sterrata che sale su per la montagna. La strada non è molto faticosa, ma il sole picchia e fa molto caldo. Fortunatamente hai dietro una borraccia da cui bevi ogni tanto. La strada incomincia a farsi più dura e una volta scivoli quasi. Fatichi molto, ma alla fine ce la fai ed arrivi alla cascata che trovi senz'acqua e con un cartello. Quello reca scritto: «Ci scusiamo per il disagio, ma stiamo facendo dei lavori sul letto del fiume».  
«Maledizione!» ti giri e però ti accorgi che il tuo viaggio non è stato inutile perché c'è un incantevole panorama. Dopo mezz'ora torni giù. Vai all'**82**.

### **113**

Prendi la tua spada e gliela pianti nel petto. Lui ti guarda stralunato e crolla a terra. L'unica cosa che ti riesce a dire è: «perché?». Tu capisci che era veramente lui e che

hai fatto un errore gigantesco. Scoppi a piangere e, dal dolore, ti butti sulla tua spada, uccidendoti.

Sei morto, mi dispiace.

"Fine"

### 114

Ti dirigi verso il cimitero che è uno dei pochi edifici distrutti in maniera minore. Spingi il cancello d'entrata e questo cade a terra, prosegui ugualmente e ti dirigi dove hai sepolto i tuoi genitori e i tuoi parenti prima della tua partenza dal villaggio. I vecchi fiori sono ormai appassiti e chiedi ai tuoi uomini di prenderne nuovi. Ti inginocchi e pensi a ciascuno dei tuoi cari defunti, ad un tratto senti una mano posarsi sulla tua spalla. Ti giri e vedi Miralà, una pappagalla e una dei pochi che resistono a Du' Buste. La saluti e lei ricambia, non vi siete mai incontrati, ma vi conoscete per fama. I cartelli con la vostra taglia sono sparsi infatti un po' ovunque. Lei ti consola e dice che ha una sorpresa in serbo per te e che presto potrai conoscere. Dopo se ne va, tu fai aggiustare il cancello e torni dov'eri prima. Vai al 96.

### 115

Ti avvicini alla nave cannoneggiandola ed essa risponde al fuoco. Arrivato più vicino lanci i grappini sull'altra nave. Allora il tuo poco esercito sale sul ponte avversario, tu li precedi e li guidi. Gli ambientalisti sono ben armati, ma voi siete più motivati. Ti fai strada verso il capitano a colpi di sciabola e ricevi qualche ferita lieve. Giungi finalmente dinnanzi al loro capitano e cominci a combatterci contro. Lui ti attacca con un fendente che devi prontamente con un colpo della tua sciabola e contrattacchi diretto alla mano che tiene la spada. Riesci a colpirlo, ma lui passa la spada dalla mano destra a quella sinistra «Accidenti è ambidestro!» Pensi quando vedi che combatte con egual vigore. La battaglia continua e, dopo molti attacchi falliti da ambe le parti, tiri un colpo così forte contro di lui che, parandolo, perde la spada, sbalzata via dal tuo colpo. Gli punti la spada alla gola e urli: «Arrendetevi se non volete veder morire il vostro capitano!»

Vai al 79

### 116

Ammaini le vele e continui la tua navigazione in mezzo alla tempesta. Con le vele ammainate la navigazione è più lenta e quindi ci metti tre giorni per uscire dalla tempesta. In questi tre giorni lo scafo della nave si rovina un po' a causa del forte vento che soffia e della pioggia che batte sul ponte. Qualche tuo marinaio spesso vomita per il mal d'aria che si fa sentire molto in assenza di movimento e il morale dell'equipaggio non è un granché. Però per fortuna la sera del terzo giorno la tempesta si placa e tu riprendi la tua navigazione normale.

Vai al 29.

### 117

Lanciate i grappini e salite velocemente sull'altro ponte. Un androide cerca di sbarrarti la strada, ma la sua testa rotola sul ponte solo un secondo più tardi. Un altro

cerca di trafiggerti alle spalle, ma tu fai una capriola all'indietro passandogli sotto le gambe e rialzandoti alle sue spalle. Un affondo ed il corpo esanime dell'androide cade a terra. Sfili dalla sua schiena la spada e ti butti nuovamente nella mischia. Dopo altri dieci minuti di combattimento la nave è conquistata. Guadagni 1350 monete, segnale e procedi il tuo viaggio al **138**.

### **118**

Arriva il giorno del processo, ma gli androidi non vengono a testimoniare perché sono stati uccisi la mattina da un corvo nemico di Du' Buste, che si fa chiamare Sandokan, come il protagonista delle avventure di Emilio Salgari. Tu pensi: «Come mi piacerebbe conoscere quel tipo!» e senti che tra non molto lo conoscerai. Vinci il processo, però ciò non ti toglie l' "innerovazione" come nemico di Du' Buste. Vai al **32**.

### **119**

Nel giro di pochi giorni arrivi vicino al luogo "maledetto" e, dopo esserci entrato, improvvisamente...

Se hai l'indizio K vai al **126**, altrimenti vai al **147**.

### **120**

Dopo pochi giorni avvisti un vascello androide ben armato. Se pensi di abbordarlo con la bandiera degli Anti Du' Buste vai al **117** se invece lo abbordi con quella di Du' Buste vai al **102**.

### **121**

Intorno alla città c'è una bella foresta e ti incammini verso di questa. La foresta è calma e silenziosa, solo ogni tanto si sente qualche uccellino che canta, c'è così tanto silenzio che quasi si sente anche il rumore degli alberi che crescono. Un rumore spezza il silenzio, è un cacciatore che sta cercando prede nella foresta. Ti avvicini a lui e gli chiedi come è andata la caccia. Lui dice che è sulle tracce di un cervo e ti unisci a lui per cercarlo. Dopo un po' lo avvistate in una radura che sta cercando cibo, è molto lontano e il cacciatore dice che non si riesce a colpirlo. Tu gli dici che provi lo stesso. Prendi la mira, scagli la freccia e...centro! La freccia si conficca perfettamente nella gola del cervo facendolo morire dissanguato. Il cacciatore rimane con la bocca aperta incredulo. Quando si riprende ti fa tanti complimenti e ti ringrazia. Arriva un messaggero di fretta che ti dice: «Abbiamo deciso!». Vai al **95**.

### **122**

Apri cautamente la porta e ti intrufoli nella stanza. Ora capisci il motivo dell'occhio stampato sulla porta: questa è la stanza da cui si controllano tutte le telecamere. Ti accorgi che seduto su una sedia c'è un androide che controlla le telecamere, ma è... addormentato! Ti accorgi di quanto hai rischiato di essere scoperto, ma per fortuna l'androide dormiva della grossa. Cosa vuoi fare:

Imbavagliare e legare l'androide (senza svegliarlo) e chiuderlo nel ripostiglio andando

al **65**;

Colpirlo con un oggetto qualsiasi, imbavagliarlo, legarlo e chiuderlo nel ripostiglio andando al **153**;

Svegliarlo per chiedergli informazioni andando al **78**.

### **123**

Entri nell'ufficio, ma non trovi nessuno. Ti gira la testa e ti accasci per terra. Vai al **129**.

### **124**

Al centro città ora c'è un luna park e decidi di andarlo a vedere. Dopo aver comprato il biglietto per le montagne russe (togli una moneta) ci sali sopra, sedendoti vicino ad un ragazzino. Dopo un bel po' di giri della morte, discese in verticale e urla da film dell'orrore il giro finisce. Decidi allora di giocare al tiro al bersaglio (paga 2 monete). Prendi bene la mira e... bang! Centro perfetto! Il signore dietro il banco ti regala un orso di peluche e ti rida le due monete che hai rivinto. Vai ora all'auto scontro (paga 3 monete) e mentre ti diverti a fare un giro vedi un signore che sta infastidendo un ragazzino. Ti avvicini proprio quando lui lo obbliga a dargli dei soldi. Irato gli arrivi davanti e gli dici: «Se non vuole darle soldi glieli lasci, non mi pare un comportamento corretto il suo». Lui risponde «e tu fatti i fatti tuoi!», allora gli dai un pugno sotto la mascella e uno sopra la testa facendolo crollare al suolo K.O. Il ragazzino allora ti ringrazia e ti da 10 monete. Ora però devi andare. Vai al **156**.

### **125**

La casa della tua amica è stata solo parzialmente distrutta perché una parte che comprendeva il bagno e la camera di Federica era stata ristrutturata con pietre più resistenti. Ti verrebbe voglia di sperare che sia ancora viva, ma la seppellisti tu stesso quel giorno. Ti dirigi quindi verso la sua stanza che il giorno del massacro non osasti vedere. Entri e trovi alla tua sinistra il suo letto, un comodino e un armadio e alla tua destra un comò. Su di questo una foto di Ulderico, unico amore di Federica, attira la tua attenzione e ti viene voglia di strapparla e rompere la sua preziosa cornice con cuori, ma un lembo di una busta ti distrae da questo progetto. Il lembo sbuca fuori dal primo cassetto del comò e curioso apri il cassetto. Lo trovi pieno di buste e ne apri quella il cui lembo sporge:

«Caro Ulderico,

Ti amo molto, ma non posso fare quello che mi chiedi: lui è un amico, non riuscirei mai ad ucciderlo solo per salvare la mia vita dagli androidi che tu hai chiamato. È una rana che non fa male a nessuno e mi vuole bene e tu sei solo geloso. Io non lo amo, gli voglio semplicemente il bene che si vuole ad un amico. Non credevo che il tuo animo fosse così malvagio e quindi è meglio che ci lasciamo. Addio Ulderico e spero che tu muoia brutalmente almeno quanto morirò io e morirà lui.

Federica.»

Gli androidi li aveva chiamati Ulderico? E lui voleva uccidermi? Lui non è morto,

non c'era il giorno in cui c'è stata la strage. Questo chiarisce tutto! Ti allontani ora dalla casa di Federica e vai al **96**.

### 126

Tu sai benissimo che ti aspettano delle sirene e allora ti organizzi con il tuo equipaggio e poi entri senza timore nella zona pericolosa. Incominciate a far finta di essere euforici perché con i tappi di cera nelle orecchie non sentite il loro canto melodioso. Dopo un po' vedete apparire all'orizzonte un asteroide con dei fiori bianchi e un prato, distese ci sono le sirene che stanno evidentemente cantando. Esse hanno capelli lunghi, lisci e biondi che coprono il loro petto nudo, occhi azzurri come il cielo infinito e coda di pesce. Continuate a far finta di essere incantati dal loro canto e quando arrivate sull'asteroide vi gettate nelle loro braccia. Dopo una stretta molto calorosa le sirene vi baciano vigorosamente sulla bocca senza staccarsi da voi se non per riprendere fiato. Dopo aver ripreso fiato tre volte tirano fuori dei pugnali di cui vi accorgete nonostante siate ancora attaccati alle loro labbra e quando cercano di infilzarveli nel petto voi deviate la lama e sequestrate le armi. Dopo aver legato tutte le sirene dici alla loro regina: «Ricordati di chi pose fine a queste vostre scelleratezze: Sad Frog». Poi una alla volta uccidi le sue compagne di infamie davanti ai suoi occhi. Tutte le cadono davanti e lei piange copiosamente, ma non ti lasci impressionare e continui a fare giustizia. La incateni quando tutte sono morte e le tagli la testa. Poi metti una pietra segnando la loro sconfitta e incastonando il cranio della regina e seppellisci i cadaveri davanti a questa pietra. Riparti con nuovo cibo, armi e 4000 monete. Segnale.

Vai al **44**.

### 127

La nave di androidi appena vede la bandiera incomincia a cannoneggiarti e, più tardi, a lanciare frecce. Ti lanci all'abbordaggio appena le due navi sono abbastanza vicine e incominci a menar colpi a destra e a manca. Atterri due avversari con lo stesso colpo, ma nel frattempo ti arriva alle spalle un androide che prima di morire trafitto dalla tua sciabola ti ferisce alla spalla facendoti perdere molto sangue. Continui a combattere, ma dopo poco ti accasci, perdendo i sensi per il troppo sangue perso. Ti gira la testa, poi tutto si offusca e cadi per terra. Vai al **129**.

### 128

Scegli la via pacifica e ti avvicini al villaggio con la bandiera bianca e quella anti Du' Buste. Loro ti accolgono pacificamente e dopo la tua richiesta di un'alleanza loro ti dicono che ci devono pensare e nel frattempo fai un giro per la città. Cosa vuoi fare? Vai al **10** per andare all'osteria;  
vai al **121** a fare una passeggiata;  
C'è una lunga coda per la città, vai vedere all'**8** per vedere dove finisce;  
vai in un altro posto al **133**.

### 129

Ti risvegli sulla tua nave ed il tuo equipaggio che era in pensiero per te ti dice che hai guadagnato 1705 monete dall'attacco. Vai al **29**.

### 130

Vai verso il municipio e poi verso l'ufficio del sindaco. Aspetti cinque minuti ed il sindaco ti accoglie nel tuo ufficio. Gli chiedi se puoi avere udienza con sua figlia per parlare di cose importanti. Lui te lo concede e poco dopo ti avvicini alla porta del suo ufficio. Apri la porta e... rimani a bocca aperta, stupefatto da tanta bellezza, non riesci più a ragionare ed il cuore ti batte a mille. Lei ti riporta alla realtà dicendo:«Chiudi la bocca che ti entrano i moschini. Cosa sei venuto a dirmi?». Ti scusi con lei e poi chiacchierate per un po'. Lei convinta della tua causa di liberazione della galassia dalla tiranna ti dà il suo appoggio e ti dà il suo numero di mente per comunicarle. Segna l'indizio T. La saluti e vai all'**82**.

### 131

Il signore con il tramezzino pare estremamente seccato e ti scaccia dal suo tavolo. Vai al **91**.

### 132

Apri con cautela la porta e ti accorgi che dà sull'esterno. Ci sono due guardie, però, a controllare. Non si immaginano che qualcuno possa uscire e non vedono neanche la tua mano che, con il pugnale, colpisce uno di loro e torna dentro. L'androide rimasto vivo non capisce come possa essere successo e, dopo essersi guardato intorno, entra dentro per avvertire dell'accaduto, ma ti trova pronto ad ucciderlo. Anche l'altro androide stramazza a terra senza un grido. Esci dalla porta e, sei uscito dalla prigione, sei libero!

Vai all'**1**.

### 133

In che luogo vuoi spostare la direzione della tua nave?

Al villaggio Horte (**134**), al villaggio Exu (**22**), al villaggio Sarre(**141**), al villaggio Yug(**73**), al villaggio Gimpy(**63**), al villaggio Azimbù(**34**).

### 134

Decidi di partire per il villaggio Horte e stabilisci quindi la rotta. A bordo del vascello tutto va bene e non c'è ancora stato alcun tipo di problema. Mentre osservi le carte tracciando a matita il tuo percorso noti che dovrai passare sopra una città importante per il commercio e quindi ben armata. Devi prendere una decisione perché passarci sopra è pericoloso: Du' Buste scoprirà che vuoi attaccare le sue navi e l'effetto sorpresa fallirà. Inoltre, anche se puoi aggirare la città senza essere notato dalle navi di androidi che perlustrano la zona circostante, ci sono un accampamento di dunibi( nuove reclute di Du' Buste, essi sono sotto forma di budino al cioccolato e possono assumere le forme volute grazie alla loro gelatinosità, la loro arma principale

è il loro stesso corpo con cui formano palline che lanciano agli avversari), uno di toarce (anch'esse nuove reclute, ma sotto forma di carote, la loro arma principale è il loro ciuffetto d'erba in cima alla testa, esso infatti scagli dardi ad una velocità spaventosa: 14 al minuto, il loro problema è che non possono attaccare da vicino) e uno di attape ( sempre nuove reclute, ma a forma di patate. Loro si auto catapultano contro il nemico). I paraggi di quella città sono quindi pericolosi.

Cosa decidi:

Ci passerai sopra senza fermarti e anche abbastanza velocemente ( vai al **9**);

la aggiri senza fermarti (vai al **38**);

ti fermi a fare rifornimento, ma fai scendere un volto non noto ( vai al **53**);

la aggiri, ma ti fermi nei paraggi per controllare le nuove reclute (vai al **43**).

### 135

Ti avvicini ad un uomo sulla cinquantina che è seduto ad un tavolo, da solo. Ci chiacchieri per un po' e scopri che è un avventuriero, uno a cui piacciono le spedizioni, militari e non, ed è abituato a combattere. Sei entusiasta di aver "beccato" il cliente adatto per te e gli chiedi se si vuole arruolare. Lui, come avevi sospettato, accetta volentieri, contento della sua nuova avventura. Ora vai al tavolo di due ragazze di circa vent'anni di cui una con i capelli biondi legati con un elastico verde e l'altra i capelli marroni e sciolti. Le due ragazze sono contente di avere compagnia e si mettono a chiacchierare con te. Noti che la bionda è notevolmente più simpatica di quella con i capelli scuri, ma entrambe parlano molto e volentieri. Dopo vari tentativi di spostare il discorso dove più ti interessa ce la fai finalmente e cominciate a parlare di avventure e di vascelli volanti. Scopri queste due ragazze hanno già partecipato ad una spedizione e che la bionda ha fatto la cuoca e la mora la timoniera, per tre anni. Quindi proponi loro la tua offerta che loro accettano perché momentaneamente sono disoccupate. Dopo vai ad u tavolo occupato da un signore di circa 40 anni che rifiuta l'offerta dicendo che è troppo pericolosa. Infine arruoli altre tre persone che sonoò disgustate dal governo di Du' Buste.

Se con questi 5 nuovi arruolati arrivi a 9 e hai già un vascello vai al **74**, altrimenti mi dispiace, ma devi tornare all'**1**.

### 136

Ti risvegli legato e imbavagliato, davanti a te ci sono cinque androidi e Du' Buste in persona. Lei ti ride in faccia beffardamente e dice: «Credevi di poter battere le mie nuove reclute?» A quel punto aspettandosi una risposta ti fa togliere il bavaglio. Tu le dici: «Le avrei uccise tutte se non fossi intervenuta te alle spalle, è contro la convenzione di Losiram». Lei risponde: «Credi che me ne importi qualcosa di Losiram?». «Ma l'hai firmata anche te, sei una farabutta!». «Grazie, i complimenti fanno sempre bene». «Se fossi libero...» sbraiti con tono di minaccia. «Slegatelo!». Sorpreso ti fai liberare e accetti il duello che Du' Buste ti propone. Tiri fuori la sciabola e fai un affondo subito parato da lei che contrattacca mirando alla tua gola, ma tu pari con una semplice torsione del polso. Dopo vari attacchi e contrattacchi ti capita un'occasione favorevole: un affondo da parte di Du' Buste . Tu con una



torsione del polso le fai cadere la spada e le punti la tua arma alla gola.

«Ho vinto» le dici.

«No» è la sua risposta. Nello stesso tempo un androide ti conficca la spada nella schiena e te la vedi spuntare da davanti. Le tue ultime parole sono: «C'è sempre un vincitore ed un vinto, questa volta sono io lo sconfitto... Du' Buste ti perdo no di avermi ucciso». Bisciachi le ultime parole a fatica e poi spiri sul pavimento.

“Fine”

### 137

Gli androidi stramazzano al suolo senza un grido, colpiti da due kriss malesi lanciati dalla "cosa" che ti faceva sperare. Infatti quella "cosa" é Ugolino, il tuo amico di infanzia che credevi morto. Ammesso che sia lui il corvo che ti si para davanti cercando di aprirti la cella. Cosa gli dici:

Che non é lui, ma un androide travestito che ti vuole uccidere (vai al **107**);

Che ti dia un segno di riconoscimento (vai al **26**);

Lo ammazzi (vai al **113**);

Fuggi con lui (vai al **160**);

Chiedi se sa di altri sopravvissuti (vai al **108**);

Gli racconti di cosa ti é successo da quando non vi vedete (vai al **51**);

Chiami le guardie (vai al **105**).

### 138

Durante il viaggio incontri altri due vascelli che non ti creano problemi perché poco armati. Grazie a quelli guadagni rispettivamente 2100 e 2150 monete. Per una settimana non succede più niente, ma un giorno, mentre ceni sulla nave con il tuo equipaggio con carne secca e gallette appare sul ponte una ragazza bellissima con capelli lisci e biondi, occhi verdi e una faccia molto dolce.

Ti dice: «Sono Afrondhir la rossa, sposa di Publius Magnus e amica di Cowelle».

«Salve, la vostra presenza mi onora. Per quale motivo siete venuta sulla mia umile nave?». «Cowelle vuole mettervi alla prova per vedere se resisterete senza mangiare carne di mucca, non dovrei dirvelo, ma il mio amato consorte vuole risparmiarvi altre fatiche». Chini la testa pensieroso e dici: «Grazie dell'avvertimento, se vuole può restare a cenare con noi». Ma alzandoti noti con stupore che Afrondhir è sparita come è venuta.

Vai al **93**.

### 139

Incominci ammazzando una mucca, ma a quel punto appare Cowelle che ti urla:

«Essere spregevole, come osi cibarti delle mucche sacre della sottoscritta?». Essa poi, irata, ordina alle mucche di calpestarvi e poco dopo tu e la tua ciurma siete solo dei miseri brandelli di carne su un prato insanguinato. Sei morto.

Fine.

## 140

Torni indietro e ora che fai?  
Giri a destra (vai al **41**)  
Giri a sinistra (vai al **6**)  
Torni indietro (vai al **158**)

## 141

La terra originariamente era un luogo affascinante, ma ora dopo secoli di inquinamento non è più bella come una volta, ma almeno è scarsamente perlustrata da androidi ed altri esseri del genere e quindi sicura. La strada è un po' lunga, ma quasi sicuramente due o tre vascelli nemici si possono trovare durante il tragitto. Problemi non dovrebbero esserci. Si possono scegliere due strade per giungerci una breve ed una più lunga. La breve ha il vantaggio che appunto non è lunga e non ci vuole molto tempo perché è diretta. Invece la lunga ha il vantaggio di essere più trafficata ( comunque sempre non molto ) della corta e con più probabilità di trovare navi da saccheggiare.

Vai per la strada breve andando al **16** o vai per quella più lunga andando al **50**?

## 142

Prosegui il tuo viaggio tranquillamente, ma dopo tre giorni di navigazione un intero giorno di calma lascia la tua nave ferma. L'equipaggio è triste, ma verso sera il vento riprende e con esso la navigazione. Vai al **47**.

## 143

Cerchi il capo cantiere e gli esponi la tua scelta. Egli cerca di convincerti a spendere più soldi possibili, ma dopo una lunga trattativa ti arrabbi e gli tagli via un orecchio con la tua sciabola. A questo punto il capo cantiere diventa più mite e discute più ragionevolmente con te. Alla fine arrivate ad un accordo: ti venderà il vascello solo a rate e non dopo un anno. La prima rata è di 20 monete.

Cosa decidi?

Decidi che vuoi accettare l'offerta e pagargli la prima rata (vai al **5**);

decidi di voler pagare ugualmente dopo un anno infuriandoti contro il capo cantiere (vai al **111**);

decidi di uccidere il capo cantiere e appropriarti dei suoi soldi e del vascello (vai al **45**).

## 144

Torni davanti al balcone e fai finta di niente dicendo: «Che fifone che è lei signore, si spaventa per un semplice scherzetto!». Ordini quindi due birre per gli androidi che l'oste ha scomodato per causa tua. I due androidi quando giungono sono contenti del tuo pensiero e in poco tempo si "scolano" le pinte di birra. Dopo di queste ne ordinarono altre tre; una anche per te che fai finta di berla. I due androidi ci hanno preso un po' la mano e si scolano una pinta dopo l'altra, diventando di più in più euforici ed ubriachi. Tu invece sei ancora sobrio, perché non bevi niente, vuotando le

pinte di birra fuori dalla finestra. A questo punto agli androidi arriva un video messaggio che racconta che tu, Sad Frog, sei stato avvistato in città. Gli androidi non ci fanno caso, ma l'oste sì, e li richiama alla realtà. Tu però sei già fuggito per la finestra e ti sei nascosto dietro una siepe ridendo dell'accaduto. Gli androidi inoltre, pensi, non dovrebbero bere quando sono in servizio, quindi non potranno comunicare che ti hanno avvistato, perché probabilmente se qualcuno lo scoprirà verranno "innerovati".

Ora torna fino all'**1**.

## **145**

Scendi e ti dirigi verso l'osteria. Appena entrato noti che c'è tanta gente per l'ora che è. In un tavolo c'è un tizio che mangia un tramezzino al formaggio, in un altro un signore sta ronfando nel suo piatto di minestra e nell'ultimo tavolo occupato c'è una ragazza bionda con gli occhi verdi che sembra aspettare qualcuno. A che tavolo decidi di andare?

Quello con il signore del tramezzino (vai al **131**)

Quello con il signore addormentato (vai al **31**)

Quello con la ragazza che aspetta (vai al **56**)

Oppure puoi andartene da un'altra parte (vai al **91**)

## **146**

Vai verso il ristorante dove ogni mese si svolgono le gare e quando arrivi ti chiedono se vuoi partecipare. C'è un buon premio e non devi fare altro che mangiare. Se vuoi partecipare vai al **94** altrimenti al **39**.

## **147**

Entri nella zona pericolosa e dopo una giornata incominci a sentire un canto melodioso che ti fa impazzire. Quel canto ti inebria la mente e tutte le tue preoccupazioni svaniscono. Rimane solamente la voglia di seguire il canto fin da dove proviene e metterti a ballare e non smettere mai più. Dopo mezza giornata accolto dall'applauso dei tuoi marinai compare all'orizzonte un asteroide e su di esso ci sono... delle sirene! L'asteroide ha un campo di fiori bianchi e le sirene sono metà pesci e metà donne. Il canto diventa irresistibile e fate tutto il possibile per arrivare sull'asteroide il prima possibile. Finalmente ci arrivate e tutti quelli della nave si avventano sulle sirene e sull'asteroide. Tu ti catapulti addosso a una sirena che ti accoglie a braccia aperte. Dopo un interminabile abbraccio ti bacia sulla bocca con vigore per venti secondi. Ripreso fiato ti ribacia, ma senza che tu te ne accorga euforico come sei ti accoltella al petto. La sirena continua a baciare per un po' il tuo cadavere, poi soddisfatta si unisce alle altre sirene per mangiare il tuo e il corpo dei tuoi marinai. Sei morto.

"Fine"

## **148**

Il tempo passa e dopo due giorni il vascello è già ripartito. Contento di non dover

combattere e perdere uomini atterri con il vascello. La città, pur non molto grande, ha tante cose da visitare. Tu quale scegli?

Vai a vedere lo spettacolo di una danzatrice hawaiana al **66**;

Vai all'osteria al **24**;

Vai a vedere le giostre al **124**;

O scegli di optare per la passeggiata nel parco al **101**;

Infine puoi andare in un altro luogo al **133**.

### **149**

L'astroporto di Ueeganisoirs è uno dei più belli e grandi dell'universo e ci sono tantissimi vascelli volanti fermi, in fase di atterraggio e in fase di decollo. Persino la regina di Ueeganisoirs (al potere solo per tradizione e ormai senza alcun potere) ha qui il suo vascello che è tutto decorato con pietre preziose ovviamente false perché Du' Buste possiede tutte le pietre preziose vere. Attaccato all'astroporto c'è l'astrocantiere dove i vascelli vengono costruiti e poi rivenduti. Questo è il posto migliore per comprarti il vascello quindi puoi:

andare a cercare di arruolare qualche operaio dell'astrocantiere andando al **40**;

andare a guardare le offerte e gli sconti andando al **154**;

oppure andare a chiedere informazioni sulle navi andando al **37**.

### **150**

Avvicini la tua nave a quella della salvaguardia dell'ambiente e chiedi di parlare con il capitano. Dopo poco quest'ultimo accorre e vi mettete a parlare. Inizialmente gli chiedi cosa ci fa da quelle parti e lui dice che vuole cercare Du' Buste per protestare sotto i suoi occhi perché lei non ha un programma per salvaguardare l'ambiente e non si impegna a farlo. Ti dice che non sa esattamente dove si trovi Du' Buste e gira un po' a casaccio protestando ovunque. Lo saluti cordialmente dicendo che speri che le sue proteste abbiano successo e gli fai una piccola donazione di 5 monete (segna la spesa).

Vai al **142**.

### **151**

Ti allontani velocemente, ma cautamente dalla tua cella proseguendo nel corridoio dalla parte che va a destra. Ci sono molti prigionieri, ma liberandoli attireresti molti androidi e perderesti anche tempo. Verso la fine del corridoio le celle sono vuote e aspettano che qualcuno venga ad abitarle. Il corridoio è deserto e nessuno ti vede, tranne i prigionieri, ma tu fai comunque attenzione. Il corridoio finisce e ci sono tre porte: una blu centrale con un occhio stampato sopra, una nera a destra e una arancione a sinistra con una freccia stampata sopra. Che porta scegli?

La blu (vai al **122**);

La nera (vai al **60**);

La arancione (vai al **84**).

Puoi anche tornare indietro al **158**.

## 152

Pensi che visto che Sarre è grande rubando nelle case guadagneresti abbastanza. Il tuo piano è questo: suoni il campanello, se non aprono tu entri e rubi perché non c'è nessuno, se aprono invece chiedi se vogliono rispondere ad alcune domande per un sondaggio sull'estremismo buddista. Alla prima casa ti apre un vecchietto che è molto felice di rispondere alle tue domande, alla seconda una ragazza dai capelli verdi apre la porta. Si presenta dicendo di essere Cilone, regista di film d'azione come Rombo 7. Dopo averla intervistata ti sposti in un'altra casa dove non trovi nessuno, ma anche pochi soldi. Anche le due case seguenti sono incustodite, ma questa volta con molti più soldi di prima. Arrivi ad un'altra casa, anche questa incustodita, ma dopo essere entrato, un vecchio appare all'improvviso chiudendo con calma la porta. Il vecchio ha la barba lunga, un bastone tutto raggrinzito e il suo esile corpo è avvolto in un mantello arancione. «Sad Frog! Ti pare un nobile atteggiamento derubare vecchietti e molta altra gente che non c'entra niente con Du' Buste? Ti deve riprendere il sottoscritto, Publius Magnus, perché tu non ti comporti da bambino?». Tu ti spaventi di sentirti chiamare con il tuo nome a migliaia di chilometri da Marte. Il vecchio ora sembra irritato e con il bastone fa sparire i tuoi compagni. Tu lo affronti, ma non serve a niente e dopo aver ricevuto un colpo in testa sbiadisci e scompari. La tua missione è terminata, ma non di certo con successo.

"Fine"

## 153

Stacchi il bracciolo ad una poltrona e glielo dai in testa. Poi lo legghi, lo imbavagli e lo chiudi nel ripostiglio. Guardi se nella stanza C'è qualcosa di interessante e trovi un pallone bucato (indizio L), tre figurine (indizio N) e un block-notes (indizio O). Segna gli indizi e vai al **98**.

## 154

Passeggi per l'astroporto, ma i primi vascelli hanno un costo elevatissimo come per esempio un milione, ma sono bellissimi. Andando sempre più avanti la qualità e il prezzo scendono in proporzione. In fondo trovi il prezzo più basso: 50 monete, ma il vascello è un autentico schifo. Esso è quasi tutto da ristrutturare e persino senza motore. Mettendolo a posto spenderesti molto e quindi per questo non è più il più economico. Quindi torni sui tuoi passi e, qualche vascello più indietro, trovi un vascello con un prezzo discreto anch'esso. Il vascello può contenere 25 persone di equipaggio più il capitano, ha una dispensa vasta e un buon motore. Il suo costo è di 200 monete con possibilità di pagarlo dopo un anno o a rate. Se vuoi acquistarlo e pagare subito vai al **13**. (Ricordati che costa 200 monete)

Se invece vuoi pagarlo tra un anno o pagarlo a rate vai al **143**.

Se non vuoi comprarlo torna all'**1**.

## 155

Fai dietrofront e cominci a fuggire. La fuga sta per riuscire, ma ad un certo punto un'altra nave androide appare dall'altra parte. Ti trovi preso tra due fuochi. Ti metti in

panne e cannoneggi ripetutamente le due navi. La seconda nave ti arriva vicino e tu ti lanci all'abbordaggio. Quando cominci ad avere la meglio arriva l'altro equipaggio che ti attacca alle spalle. Resisti per un po', ma lo svantaggio numerico è grande e devi soccombere. Rimani l'ultimo vivo e devi soccombere. Non ti uccidono nell'attacco, ma vieni fatto saltare in aria insieme alla tua nave.

"Fine"

## 156

Dove vuoi dirigerti ora?

Allo spettacolo di una danzatrice hawaiana al **66**, all'osteria al **24**, alle giostre al **124**, al parco al **101** o in un altro posto al **133**?

## 157

«Issate la nostra bandiera!»

«Tutti dietro ai cannoni... FUOCO!»

Così cominciate a bombardare la nave logorandola ancora di più e ad avvicinarvi ad essa. In meno di cinque minuti sei sul ponte avversario e grazie alla tua abilità sbaragli gli avversari disperdendoli. Poco dopo gli ambientalisti si arrendono, ma tu non guadagni molto da questa battaglia: guadagni 200 monete e la nave è inutilizzabile, figurarsi a venderla. Fai salire l'equipaggio avversario su una scialuppa e, quando sono lontani, dai fuoco alle polveri della Santa Barbara, distruggendo il vascello nemico.

Vai al **142**.

## 158

Ti trovi fuori dalla tua cella. Ora dove vai:

Nel corridoio di destra (vai al **151**)

Nel corridoio centrale (vai al **70**)

Nel corridoio di sinistra (vai al **19**)

## 159

Continuando dritto arrivi ad un vicolo cieco e allora ti giri, ma dietro di te la strada non è più la stessa! Vaghi per giorni in questo labirinto, ma non riesci ad uscirne.

Muori di stenti.

Sei morto, mi dispiace.

"Fine"

## 160

«Grazie mille Ugolino» urla, lui ti apre la porta della cella e ti abbraccia. Siete tutti e due felici di esservi rincontrati, ma vi dovete di nuovo separare. Ugolino, prima di scappare via per i corridoi ti dice: «Scappa, avremo tempo di parlare, tra qualche momento gli androidi scopriranno che sei libero e in quel momento dovrai essere il più lontano possibile». Ora sei solo e devi scegliere un corridoio da imboccare tra i tre presenti.

Vai in quello di destra (vai al **151**)

Vai in quello di sinistra (vai al **19**)

Vai in quello centrale (vai al **70**)

### **161**

Ora scoppi in lacrime piangendo a dirotto e urlando, non perché sei triste (un po' anche per quello), ma perché così facendo distrai gli androidi che due secondi dopo stramazzano per terra. La spiegazione è semplice: poco prima di esplodere in lacrime hai visto un'ombra...

... l'ombra di Ugolino! A patto che sia lui il corvo che ti si para davanti e cerca di aprirti la cella. Ti dice: Ehi ti ricordi di me, caro vicino?. Cosa gli dici?

Che lui non è Ugolino ed è un androide travestito che ti vuole ammazzare prima del tempo (vai al **107**)

Che ti dia un segno di riconoscimento per vedere se è veramente lui (vai al **26**)

Lo ammazzi (vai al **113**)

Fuggi con lui (vai al **160**)

Gli chiedi se sa di altri sopravvissuti (vai al **108**)

Gli racconti la tua storia dopo che vi siete persi di vista (vai al **51**)

Chiami le guardie (vai al **105**).

### **162**

Entri nel municipio e senti subito un baccano terribile: tutti i consiglieri sono riuniti per discutere e naturalmente litigano per ogni minima cosa. Questo te lo dice una donna addetta all'anagrafe che aggiunge: «I politici sono fatti così». Al piano di sotto però c'è una premiazione con un buffet. Non trovando interessanti le discussioni dei consiglieri ti dirigi al piano inferiore. Scendi una scala ed entri in un salone dove ti accoglie un applauso che non è rivolto a te. Tutti applaudono i bambini dello sci club che vengono chiamati man mano per essere premiati. Ti siedi in un posto libero e guardi tutte le premiazioni dei bambini. Tutti ricevono qualcosa, anche solo una penna dello sci club, ma si accontentano sperando di migliorare l'anno dopo. Dopo numerose premiazioni il signore che stava premiando i bambini dice: «Se volete è stato organizzato un buffet qua fuori...». Tu pensi: «Bene, mi ristorerò un po'» e segui la massa che si getta avidamente sul cibo. Ti mangi un po' di biscotti, bevi un analcolico, mangi qualche patatina qua e là e prendi cinque cioccolatini che metti nella tasca frigo del tuo zaino. Segna l'indizio R. Vai al **91** per decidere di andare in un altro posto.

### **163**

Ugolino era tuo vicino di casa, nonché tuo migliore amico. Ti avvicini verso casa sua e una cosa ti viene in mente: tu e Ugolino nascondete una scatola a tenuta stagna con i vostri oggetti preferiti. La scatola era nel lago della casa di Ugolino e ti viene voglia di riprenderla. Vai sott'acqua e la dissotterri, la predisponi ad andare a galla e lei lo fa. La porti a riva e la apri. Ci trovi un biglietto che non ricordavi, lo apri e trovi scritto: «Caro amico, credo tu sia vivo perché se ho trovato tutti sepolti e i tuoi parenti con dei fiori sulla tomba. Volevo dirti che anche io sono scampato agli

androidi, perché mi sono nascosto in questa scatola. Chi non muore si rivede.

Ugolino»

«È vivo!» pensi esultando per la gioia e guardi cos'altro c'è nello scatolone. Tutti i libri di Sandokan (Ugolino ne andava matto), quattrocento foto di Federica, una pony (ne andavi matto), quattro sacchetti con del cibo, carta e penne, dadi, un tiro al bersaglio con la faccia di Ulderico, il più antipatico di Horte ed il tuo rivale in amore, e due foto con te e Ugolino abbracciati. Pensi che ce n'erano tre copie, una se la sarà presa Ugolino e ne prendi una. Vai al **94**.